53

UNREAL TOURNAMENT 2004 – BATTLEFIELD VIETNAM – CHICAGO 1930

53
APR. 2004
124 PAGINI
75.000 LEI

XTREMPC
APRILIE '04
TV PE PC

http://www.xtrempc.ro

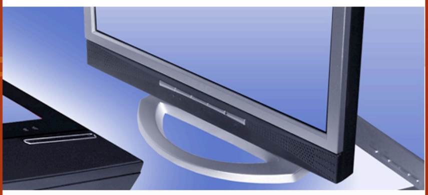
XtremPC

"Să întrebi dacă computerele gândesc e la fel de ilogic ca și cum ai întreba dacă submarinele înoată"
Edsgar Dijkstra

UMFLĂ POTUL! PHILIPS

Monitor 17"LCD
Monitor 17"CRT
JackRabbit DVD/CD-RW
5x ToU cam PRO

SUBȚIRE CA SABIA



■ LCD-URI ÎN LUPTĂ

PRESCOTT VS NORTHWOOD

■ UN PIPELINE MAI LUNG

FAR CRY



■ PARADISURILE EXOTICE ASCUND UNEORI MONȘTRI

TV PE PC

20 DE TUNERE TV ȘI CELE MAI BUNE PROGRAME PENTRU ELE



VIRUȘI INTELIGENȚI – ARME ELECTRONICE

Viruşii şi televiziunea

În ultimul timp am observat că apariţia unui nou vierme de Internet declanşează o cascadă de ştiri alarmante pe majoritatea posturilor de televiziune. În cadrul acestor emisiuni de ştiri, reporterii relatează pe un ton alert cât de distructiv este cel mai recent "virus" şi câte milioane de calculatoare a infectat într-o zi. Nu ar fi nimic rău în aceste reportaje dacă tonul general al reportajului nu ar lăsa senzaţia că nimic nu mai este de făcut în acest sens. Din aceste ştiri, un utilizator de calculator care nu are foarte multe cunoştinţe în domeniul viruşilor de calculator poate să rămână cu impresia că a venit o adevărată Apocalipsă IT, iar calculatorul său este la un pas de a fi nimicit de o forţă malefică numită "virus".

Nu de puţine ori mi s-a întâmplat să ajung acasă şi prietena mea să mă avertizeze că la televizor s-a anunţat despre un virus monstruos ce atacă necruţător pe Internet. De obicei, acel "virus nou" era un vierme de Internet vechi de peste 2-3 zile, iar patch-ul pentru Windows care rezolvă respectiva problemă de securitate era demult instalat pe sistemele noastre.

Ar fi mult mai bine dacă, înainte de a realiza ştirea respectivă, reporterul ar cere sfatul unui specialist în securitatea IT, care l-ar lămuri că un vierme de Internet nu s-ar mai răspândi aşa repede dacă utilizatorii ar fi mai atenţi cu e-mail-urile primite. Cel care priveşte emisiunea de ştiri ar avea mult mai mult de câştigat dacă ar afla în termeni obişnuiţi ce înseamnă un virus sau cum se manifestă un vierme de Internet. Dar, mai ales, telespectatorii ar fi bine să afle că se pot proteja foarte eficient dacă îşi instalează toate patch-urile pentru Windows şi un program antivirus actualizat. Nu ar fi lipsit de interes dacă telespectatorii ar fi sfătuiţi să îşi stăpânească curiozitatea de a deschide ataşamentul dintr-un e-mail care poartă în dreptul subiectului titluri dubioase (şi mai ales în limba engleză) de genul "your picture", iar fişierul are terminaţia ".pif" sau ".exe". Vă aşteptăm e-mail-urile pe adresa redacţiei cu părerea voastră despre ce rol trebuie să joace mass-media în educaţia IT.

În urma scrisorilor primite de la voi în care cereaţi detalii despre cum să luptaţi împotriva viruşilor, viermilor de Internet şi troienilor, am considerat necesar să realizăm, în cadrul rubricii Hobby, un articol despre acest subiect. Prin intermediul acestui articol sperăm să lămurim majoritatea necunoscutelor legate de acest fenomen, care este şi va fi mereu în actualitate, dar mai ales dorim să aflaţi cum puteţi să vă protejaţi eficient, fără să staţi mereu îngrijoraţi că un virus necunoscut ar putea să vă infecteze calculatorul.

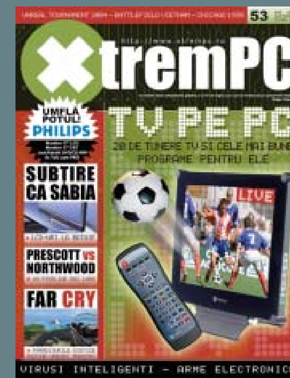
Şi pentru că la început am vorbit de televiziune, testul comparativ hardware de luna aceasta vă lasă posibilitatea de a vă alege unul dintre cele 20 de tunere TV aliniate la start. Din dorinţa de a completa informaţiile despre transformarea calculatorului într-un centru multimedia, am realizat, în cadrul secţiunii Hobby, un test comparativ de playere de vizionare şi captură TV.

Echipa XtremPC



APRILIE

IE 2004



Echipa
Liviu Marica redactor şef
Ionuţ Popa redactor hardware
Mihai Constantinescu redactor hardware
Liviu Mihai redactor software
Adrian Dorobăţ redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacţia
Adresă: Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor naţional

IT express



Liviu Marica

PRIMELE PLACI PCI EXPRESS

Când vom avea plăci video PCI Express și care va fi sporul de performanță obținut față de AGP 8X?

Nu a trecut mult timp între momentul în care NVIDIA și ATI au anunțat chipset-uri grafice cu suport pentru PCI Express și avalanșa de comunicate de presă de la Gigabyte, MSI, PixelView etc. cu referiri la primele plăci video PCI Express. Leadtek a anunțat chiar și numele plăcilor video PCI Express (WinFast PX380, WinFast PX360, WinFast PX340, WinFast PX180) și detalii despre chipset-urile folosite. Ceilalți producători de plăci video s-au limitat să declare că în cadrul evenimentului CeBIT 2004 vor prezenta (sau doar vor anunța) soluții grafice compatibile cu specificațiile PCI Express.

Din testele noastre am remarcat că plăcile video AGP 8X nu aduc un spor de performanță față de cele AGP 4X, iar acesta este unul dintre motivele pentru care mulți utilizatori nu văd necesară tranziția de la AGP la PCI Express. Cu toate acestea, PCI Express va înlocui cu certitudine sloturile AGP și PCI, iar celor care încă nu cred în șansele acestei noi tehnologii le reamintim că cel mai mare susținător al acesteia este Intel. Această companie ne-a demonstrat de-a lungul timpului că reușește să impună orice modificare dorește să realizeze în structura calculatoarelor.

Dacă vi se pare că introducerea slotului PCI Express se realizează prea curând, vă reamintesc că sloturile PCI au fost introduse în 1992, iar după cinci ani apărea slotul AGP. Prin urmare, au trecut deja șapte ani de la ultima modificare importantă în tehnologia de interconectare a plăcilor de bază cu acceleratoarele grafice. Totuși, tehnologia PCI Express nu se adresează în totalitate plăcilor video. Să nu uităm că din aplicarea acestei tehnologii pot profita plăci de extensie precum modemuri, carduri de rețea sau tunere TV. Plăcile profesionale de captură video ar putea să profite de banda largă a sloturilor PCI Express chiar mai mult decât acceleratoarele grafice.

Nu trebuie să trecem cu vederea facilitățile precum "power management" sau proprietatea "hot-swappable". Un alt avantaj vine din faptul că PCI Express este o tehnologie serială (spre deosebire de PCI și AGP, care dispun de o arhitectură paralelă), designul plăcilor de bază fiind astfel mult simplificat.

Tot datorită arhitecturii seriale, prin care lățimea de bandă nu se împarte între sloturile PCI Express, se va readuce în prim-plan o facilitate demult uitată: posibilitatea de a monta mai multe acceleratoare grafice hi-end în același sistem fără a afecta negativ performanțele fiecărei plăci.

Notebook-urile vor profita și ele de tehnologia PCI Express prin înlocuirea standardului PCMCIA cu noile carduri ExpressCard. Tehnologia care stă la baza cardurilor de extensie ExpressCard este o combinație între PCI Express și USB 2.0, iar acestea sunt hot-swappable. În funcție de dimensiuni vor exista două variante de ExpressCard: de 54mm și de 34mm.

Chiar dacă toată lumea IT se îndreaptă spre tehnologia PCI Express, nu trebuie să ne îngrijorăm că ar putea avea loc peste noapte o tranziție de o asemenea anvergură, dar nici să ne amăgim că nu va avea loc în viitorul apropiat.

În următorii doi-trei ani sloturile PCI și PCI Express vor conviețui pe plăcile noastre de bază, așa cum s-a întâmplat în urmă cu 12 ani, atunci când sloturile ISA au rezistat în sistemele noastre mult timp după adoptarea tehnologiei PCI.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



"Facem tot posibilul să demonstrăm invaliditatea unora dintre miturile referitoare la presupusul impact negativ al jocurilor şi al tehnologiei în general, dar realitatea este că cei cărora ne adresăm sunt exact cunoscătorii, pe când cei dispuşi să creadă astfel de teorii citesc publicaţii de o cu totul altă factură."

INTRA IN CONTACT!

Adresa:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-231.28.66

Fax:
021-230.29.76

››› Despre viitor ›››

De la: Julian (wicked_wickid@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

1. Încep repede cu bila neagră, ca să terminăm la fel de repede. În ultimele numere ale revistei am observat câte o literă mâncată, ba pe aici, ba pe acolo. E rar, ce-i drept, dar consider că aveţi un standard prea ridicat pentru aşa ceva. Că tot veni vorba, "rasa măsii" nu se scrie "rasa măsii", ci "rasa mă-sii" :).
2. Taare ar trebui să faceţi/facem ceva în legătură cu concepţiile astea potrivit cărora jocurile pe calculator/consolă sunt doar pentru copii de maxim 8-9 ani şi te mai şi împing să împuşti oameni pe autostradă sau să răpeşti potenţiali coechipieri pentru un Warcraft
3. Spre exemplu, maică-mea nu m-ar crede dacă i-aş spune că există oameni maturi care se ocupă de jocuri, le joacă şi mai şi scriu despre ele în publicaţii lunare. Poate ea crede că tot copiii ăia de maxim 8-9 ani fac jocurile. Nu ştiu. Am s-o întreb. Adevărul e că sunt din ce în ce mai puţini adulţi cu asemenea concepţii, dar eu tot mă mai mir când aud câte un românaş de 35-40 de ani cum se laudă că l-a făcut varză pe Baal cu paladinul lui de nivel 35 sau altul care te ameninţă că o să ţi-o iei de la el la Porsche cu proxima ocazie.
3. Ieri am răsfoit un XtremPC din 2000 (mai am obiceiul ăsta) şi am făcut cu stupoare o mică comparaţie între secţiunea hardware de acolo şi suratele ei din numerele din 2004. Mă sperii când mă gândesc ce o să găsesc la aceeaşi secţiune într-un XtremPC din 2008. Eu cred că PC-urile astea vor evolua până când: a. toată evoluţia asta se va transforma într-o rutină, adică asemănătoare cu ceea ce vedem în prezent, dar ceva mai agresivă, mai monotonă şi mai punctuală sau b. cineva va descoperi ceva cu totul nou, care poate nu va mai ţine de biţi, nanosecunde, rezoluţii de n-mii X n-mii sau mouse şi tastatură. Îmi zboară gândul acum la implanturi prin creier, da-i periculos şi mă opresc.
4. De ce nu porniţi o campanie la nivel naţional în vederea dotării facultăţilor cu calculatoare... normale? Tot dispuneţi de ceva influenţă... sponsorii nu ar fi greu să-i strângeţi. Nu m-ar deranja un banner publicitar agăţat pe faţada facultăţii, atâta timp cât în laboratorul de info mă aşteaptă un calculator normal, după cum vă spuneam. Nu am eu mofturi acum, dar chestia aia cu 16MB RAM şi monitor de la începuturile erei în culori, pe care o dai gata cu un simplu copy-paste, nu e calculator. Şi urmează să lucrăm în AutoCad pe ele. Ha, ha... ha!
5. Merci (cu sedilă) mult că m-aţi scos din ceaţă în unele domenii cu dicţionarele explicative incluse în numerele de până acum.
6. Mesaj către domnul Adrian Dorobăţ (care parcă ştiam că e autorul Black View-urilor). De unde, domnule, asemenea idei? Fiecare b. v. nou e destul de diferit de precedentul, dar aproximativ la fel de tare. Mi se pare absolut fenomenal să poţi să scoţi asemenea idei cu fiecare nou număr. Ce-i drept, s-a terminat cam cu tentă de thriller psihologic episodul cu Hassan, Bob şi Moshu'; şi am mai auzit că au scos şi un film inspirat din "Misterele Aurei", se numeşte Memento. De menţionat că la Bran se găsesc 2 (două) exponate gen "Cuiul care sfâşie geaca". Ar mai fi şi "turistul german care ştia el sigur, sigur că "Ceauşescu era rudă cu Ţepeş". După fiecare b. v. citit eu mă rog la Doamne-Doamne să trimită inspiraţie pentru încă un b. v. reuşit şi aşa mai departe.
7. Prevăd că Google va rămâne independent. Au succes prea mare ca să se lase pe mâini străine. Pe de altă parte, Monopolsoft, pardon, Microsoft este în stare să ofere şi o superavere, numai să vadă Google ori "cu roatele în sus" ori sub patronatul său. Prevăd că România noastră tot la coadă o să fie şi peste 10 ani la tot ce înseamnă tehnologie/Internet/posesie a unui calculator pe cap de locuitor.
8. De ce nu se mai satură odată lumea de CounterStrike? Ori au înnebunit mai toţi şi eu nu ştiam? Păi nu e sală de jocuri fără grupul ei constant de jucători ahtiaţi după Sig-Sauer-uri şi Super Magnum-uri. Să fie oare din cauză că CS-ul nu solicită intelectul prea tare, oferind totuşi plăceri cu fiecare nou kill? Ori să fie faptul că ceva mai bun şi mai antrenant pentru multiplayer nu prea este? În cazul ăsta e grav.

"Mai aveţi un minut până la terminarea timpului alocat. Vă rugăm închideţi toate aplicaţiile, bla bla", zice o voce stresa(n)tă, concomitent cu apariţia aceluiaşi mesaj pe ecran, dar în varianta negru pe alb şi în mijlocul e-mail-ului meu.

XtremPC: Am cenzurat partea în care îţi exprimai părerea despre una dintre revistele concurente, nu o considerăm relevantă pentru noi. Mai util ar fi să scrii chiar respectivei publicaţii părerea ta, poate i-ai ajuta pe redactori să o îmbunătăţească. În ceea ce priveşte propriile noastre probleme, ne străduim să asigurăm atât corectitudinea afirmaţiilor, cât şi pe cea a exprimării. Am evoluat mult de la perioada de început şi sperăm că, în curând, astfel de greşeli vor fi de domeniul trecutului.

În continuare scrisoarea ta oscilează între opinii referitoare la revistă şi opinii legate de domeniul IT, dar vom încerca să răspundem la toate. Scopul acestei rubrici a fost acela de a comenta opiniile exprimate de redactori în revistă şi, chiar dacă, între timp, ea a căpătat un rol mai general, suntem în continuare interesaţi de comentariile cititorilor la problemele abordate de noi.

Facem tot posibilul să demonstrăm invaliditatea unora dintre miturile referitoare la presupusul impact negativ al jocurilor şi al tehnologiei în general, dar realitatea este că cei cărora ne adresăm sunt exact cunoscătorii, pe când cei dispuşi să

creadă astfel de teorii citesc publicaţii de o cu totul altă factură. Şi dacă tot suntem aici, trebuie să spunem că suntem interesaţi să aflăm mai multe despre cititorii noştri mai vârstnici şi modul în care utilizează ei calculatorul. În ceea ce priveşte evoluţia tehnologiei, ea pare de neoprit momentan, însă noile generaţii reprezintă mai curând evoluţie şi nu revoluţie. Deci ritmul ar putea scădea, ceea ce este, cel puţin din unele puncte de vedere, un lucru bun. La ritmul actual, menţinerea unei configuraţii de vârf este un hobby extrem de scump.

Ne pare rău să admitem, dar dotarea facultăţilor cu tehnică modernă face parte dintr-un lanţ de probleme mult mai mare, care ne depăşeşte. Iar în momentul în care campaniile de sprijinire a învăţământului românesc ale companiilor care totuşi s-au implicat se rezumă la dotarea şcolilor cu antiviruşi nu avem mari speranţe în găsirea unor potenţiali sponsori. Situaţia evoluează însă şi, chiar dacă probabil România nu va prinde din urmă ţările vestice în 10 ani, suntem siguri că diferenţa va fi mai mică.

Ne bucurăm că dicţionarele noastre ţi-au fost utile. În ceea ce-l priveşte pe Adrian, el susţine că lumea în care trăim este o sursă infinită de lucruri absurde şi deci cu potenţial comic, motiv pentru care nu este deloc îngrijorat că într-o zi nu va mai avea ce să scrie. Iar asta înseamnă că Black View-urile primite de la cititori, ca cel trimis de tine într-un mesaj separat, trebuie să fie cu adevărat reuşite pentru a ajunge vreodată în revistă.

Aruncând Google şi CounterStrike la grămadă, suntem de acord că vânzarea motorului de căutare ar fi o eroare, numai că nu ar fi prima oară când cineva ar face o astfel de greşeală, iar mania CS a scăzut mult în intensitate, deşi în România mai puţin decât în alte părţi. Finanţele neimpresionante ale Internet Café-urilor conspiră şi ele la situaţia actuală. CounterStrike are un preţ mic şi un public stabil, deci investirea unor sume mari în jocuri mai noi şi, poate, mai puţin durabile, nu este justificată.

››› IN CAUTAREA REVISTEI ›››

De la: Daniel (yoshy262@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Bună ziua...
Mă numesc Daniel şi stau în Militari... Vreau să vă povestesc (între două mp3-uri de făcut) prin ce am trecut ca să-mi iau şi eu numărul 51 al revistei. Să încep cu începutul. Veneam de la scârbici, obosit şi fără chef de viaţă, când văd pe o tonetă de ziare (din troleu) o copertă cunoscută, cu un X mare şi albastră... Cu nişte boxe pe ea. Zic eu: a apărut revista. Las' că o iau de la toneta din colţul blocului... Trecusem de piaţă, nu avea rost să mă întorc pe jos o staţie ca să o iau. Bineînţeles, la colţ nu mai aveau. Că au doar două bucăţi şi se vând mai rău ca pâinea caldă (şi nu fac pupincurisme, ăsta-i adevărul). Mă duc la altă tonetă de ziare, nici acolo nu aveau. Zic eu: lasă că o iau când mă duc la celălalt serviciu (am două servicii, am uitat să vă zic, unul de zi şi altul de noapte, o noapte da una nu, aşa e în România). În fine. Mă duc acasă şi se face ora de plecat la serviciu. Îmi iau pachetul şi banii şi plec. Am ajuns la piaţă. PAUZĂ. Sunt cinci tonete de ziare. Nici unul deschis. Naşpa! Eu ce citesc în seara asta? Trece noaptea... Mă chinuia gândul: De ce nu m-am întors înapoi să o iau? Dacă era ultima?

Se face dimineaţă... Ninge afară mai rău ca în Alaska. Brrr! Şi ger... Mă duc la colţ tremurând (de frig, nu de nerăbdare) şi o întreb pe vânzătoare: "Aveţi XtremPC?" Se uită la mine de parcă o întrebasem dacă are vreo două kile de cocaină şi-mi zice strâmb că nu. O fi zis că-s nebun. La 7 dimineaţa şi pe ninsoarea care era vroiam revistă de calculatoare, în loc să-mi iau Libertatea, să văd ce a mai făcut nea Gheorghe. Mă duc în staţia de autobuz. Nu aveau nici acolo. Zic eu: ce o fi o fi, plec în piaţă (apropo, ce am făcut? Am părăsit obiectivul păzit, pentru o revistă). Unde o văzusem ieri bineînţeles că nu o mai aveau. A râs vânzătoarea şi mi-a zis că s-a dat aseară ultimul număr. Caut în toată piaţa şi până la urmă mai găsesc un număr. Fericire! Mă întorc la firmă, deschid revista tremurând (tot de frig, nu de altceva) şi mă apuc să o răsfoiesc.
P.S. Decât să căutaţi o cutie poştală în Militari, mai bine vă duceţi la Poştă ca să depuneţi acel fluturaş pentru concurs. Dar asta-i altă poveste. Concluzie? Trebuie să-mi fac abonament, dar înainte de asta trebuie să vorbesc cu poştaşul, că nu are loc în cutie şi nu vreau să alerg după ea prin tot cartierul.

XtremPC: **Am ales scrisoarea ta din mormanul care a venit luna aceasta criticând sistemul de distribuţie a revistei (şi mai ales a versiunii cu DVD), pentru că are un ton ceva mai destins, în timp ce altele conţineau acuzaţii de genul "credeţi că DVD-ul vostru este prea bun pentru Galaţi?". Problema distribuţiei este una spinoasă şi căutăm noi modalităţi de a o rezolva, dar, cel puţin în acest moment, ne este imposibil să spunem cu precizie unde ajung şi unde nu ajung revistele. În afară de abonament (care reprezintă totuşi cea mai bună opţiune), cei care nu au reuşit să intre în posesia revistei o pot comanda prin telefon sau printr-un e-mail. Vestea bună este că tirajul versiunii cu DVD a crescut din nou, ceea ce o va face mai uşor de găsit. De asemenea, am mai dori să precizăm, pentru cei care nu au înţeles încă, faptul că singura diferenţă dintre cele două reviste este conţinutul suplimentar al DVD-ului. Acesta include absolut tot ce se găseşte şi pe CD, nu încercăm să ne obligăm cititorii să achiziţioneze două reviste pe lună.**

CU OCHII PE FORUM!

StinGHER
Într-adevăr, un număr bun, un all-rounder, ca să zic aşa. Mie mi-a plăcut Black View-ul, care de data asta a devenit mai trist. Parcă lumea IT se apropie de lumea descrisă în Brazil-ul lui Terry Gilliam, doar că lucrurile mecanice sunt înlocuite cu cele electronice. Tips&Tricks pentru XP a fost binevenit, că tot mi-am reinstalat XP-ul aseară şi pot face astea pe "curat". Articolul "O istorie zbuciumată: Jocuri şi controverse" mi-a plăcut foarte mult, cu toate că eu cred că şi Carmageddonul îşi merita căsuţa lui.

Minel
Pe lângă greşeala care iniţial m-a indus în eroare "ŞI GAMES ÎŞI ANUNŢĂ PLANURILE", un alt articol dubios mi-a atras atenţia: "Pregătiţi-vă pentru N-Gage!"... Păi nu ne-am pregătit numărul trecut? Miroase a publicitate, altfel nu-mi explic şi de ce sunt prezentate doar aspectele pozitive! Sau poate redactorul îmi va sugera unghiul prismatic potrivit... De asemenea, am citit DIN NOU despre Lacie Bigger Disk.

XtremPC
Eroarea din titlul ştirii este unul dintre acele rare cazuri în care motivul este excesul de corectură. Pe măsură ce persoanele care se ocupă de corectură vor reuşi să asimileze cantitatea de informaţii din domeniul IT cu care le bombardăm, aceste întâmplări vor dispărea. "Pregătiţi-vă pentru N-Gage" chiar este o reclamă. Ne pare rău că a provocat confuzie. Începând cu această lună, reclamele mai puţin evidente vor fi marcate.

Ricardo
Am o mare rugăminte: treceţi preţurile componentelor în tabelele testelor comparative! Preţul este unul din factorii decisivi în achiziţionarea unei componente şi tocmai pe el îl omiteţi... Acel tabel trebuie să fie global, să cuprindă tot: caracteristici, performanţe, notele date de redactori şi... preţ! Este prea incomod să dai pagini înapoi şi să te uiţi la preţul fiecăruia... poţi face comparaţii rapide dacă acesta s-ar afla în tabel.
PS. Felicitări pentru DVD! Ca de obicei, este echilibrat şi bine condimentat cu programe utile. Văd că aţi ţinut cont de sugestiile celor de pe forum!

XtremPC
Începând cu acest număr, tabelele conţin şi preţul produselor.

cross
Nu se poate dom'le aşa ceva! Bătaie de joc... am pe locul 5 în top o urâţenie de carcasă! Ce-mi caută aia pe locul 5? E urâtă cu flăcări! Şi nimic ergonomic. Păi hai că vă trimit şi eu o carcasă gen şifonier, că din astea se făceau la firma unde lucram şi e cea mai ergonomică şi bagi în ea de toate. Şi merge ca server pentru o întreprindere de talie medie.

XtremPC
Un test de carcase are o componentă subiectivă ce nu poate fi evitată, motiv pentru care cel din numărul trecut a fost aprig discutat pe forum, ajungându-se chiar până la acuzaţii în ceea ce priveşte onestitatea noastră. Considerăm însă că el spune suficiente pentru a ajuta cititorii să-şi aleagă cea mai potrivită carcasă, chiar şi atunci când nu au aceleaşi gusturi cu noi.

Intel Alderwood şi Grantsdale

DDR2 şi PCI Express

După succesul chipset-urilor dual channel pentru Pentium 4, Canterwood şi Springdale, cei de la Intel sunt pregătiţi să lanseze urmaşele acestora.

Anul 2004 va aduce lansarea unui număr important de noi tehnologii, iar Intel este, ca de obicei, principala forţă din spatele lor. Totuşi, deşi în ultima vreme se vorbeşte tot mai mult despre DDR2 sau PCI Express, nu există încă pe piaţă nici un chipset care să le suporte, ca să nu mai vorbim de plăcile de bază corespunzătoare. Din fericire, această situaţie se va schimba în curând.

Deşi nu au fost anunţate încă oficial, chipset-urile Alderwood şi Grantsdale sunt gata să ia locul predecesoarelor lor, Canterwood şi Springdale. Acestea din urmă au avut o mare contribuţie la performanţele excelente ale procesoarelor Pentium 4 C, graţie suportului pentru dual channel şi FSB800. Intel a decis să păstreze strategia de a oferi două chipset-uri, unul pentru segmentul high-end (Alderwood), iar celălalt pentru mainstream (Grantsdale). Totuşi, ţinând cont de noutăţile importante aduse, s-a decis renunţarea la numele i8xx şi trecerea la notaţia i9xx. Astfel, Alderwood va fi cunoscut sub numele comercial i925, iar Grantsdale a fost numit i915.

Prima modificare pe care cei de la Intel au considerat-o necesară a fost creşterea lăţimii de bandă dintre northbridge şi southbridge de la 256MB/s la 2GB/s. Noua conexiune poartă numele DMI (Direct Media Interface), rulează la frecvenţa de 100MHz şi permite un transfer de 1GB/s în ambele sensuri, graţie naturii sale point-to-point. Evident, cele două chipset-uri nu vor mai putea lucra împreună cu southbridge-uri din generaţia mai veche, cum ar fi ICH4 sau ICH5. Creşterea lăţimii de bandă se impunea de ceva timp, datorită apariţiei unor tehnologii ca USB 2.0, Firewire, Serial ATA RAID sau Gigabit Ethernet, care sunt gestionate de southbridge.

Tot cu această ocazie, Intel va lansa noua generaţie a propriei soluţii grafice integrate, Extreme Graphics 3. După modelul Springdale, probabil această opţiune va fi disponibilă doar pentru plăcile cu i915G, bazate pe varianta mainstream (Grantsdale). Intel Extreme Graphics 3 va suporta DirectX 9 în varianta sa restrânsă, adică vor fi accelerate hardware doar instrucţiunile Pixel Shader 2.0, iar cele Vertex Shader 2.0 vor fi executate de procesorul central. Trebuie remarcat totuşi faptul că aceasta este prima soluţie video integrată compatibilă cu DirectX 9, aceasta fiind o cerinţă importantă a următorului sistem de operare de la Microsoft, Longhorn. În plus, Intel Extreme Graphics 3 va dispune şi de facilitatea dual display.

O decizie foarte importantă a celor de la Intel este eliminarea suportului pentru AGP 8X din ambele chipset-uri, ceea ce va forţa practic trecerea la plăcile video PCI Express 16X. Aceste produse nu au apărut încă pe piaţă, dar atât NVIDIA, cât şi ATI şi-au anunţat deja intenţia de a lansa plăci compatibile cu noua interfaţă. Alderwood şi Grantsdale suportă FSB800 şi Socket-ul LGA775, fiind astfel compatibile şi cu viitoarele procesoare Pentium 4. Principala deosebire dintre cele două chipset-uri este la nivelul memoriei suportate: dacă Grantsdale suportă atât memorie DDR convenţională, cât şi DDR2 (pentru început doar la 400MHz şi 533MHz), chipset-ul high-end Alderwood nu poate funcţiona decât cu memorie DDR2. Aceasta poate fi o problemă în prima fază, deoarece modulele de memorie DDR2 se găsesc în acest moment foarte greu şi au nişte preţuri exagerate. Din acest punct de vedere, plăcile de bază cu i915 par nişte soluţii excelente pentru upgrade, deoarece vor fi dotate cu sloturi pentru ambele tipuri de memorie. A doua diferenţă între Alderwood şi Grantsdale apare în ceea ce priveşte controller-ul de memorie: deşi ambele chipset-uri suportă modul de lucru dual channel, primul dintre ele va beneficia în plus şi de o tehnologie asemănătoare cu PAT (Performance Acceleration Technology).

Intel va lansa nu mai puţin de trei southbridge-uri pentru a complementa facilităţile oferite de Alderwood şi Grantsdale. Toate cele trei chip-uri vor avea câteva opţiuni comune, cum ar fi suportul pentru 4 porturi Serial ATA, 4 sloturi PCI Express 1X şi Intel High Definition Audio. Sloturile PCI normale sunt în continuare suportate, iar producătorii de plăci de bază vor avea libertatea să aleagă numărul de sloturi PCI, respectiv PCI Express, situaţie care aduce aminte de plăcile cu PCI şi ISA. Dintre aceste specificaţii, cea mai interesantă este Intel High Definition Audio, fosta tehnologie cu nume de cod Azalia, care oferă sunet integrat la o calitate excelentă (32 biţi/192KHz). HDA suportă noul standard Dolby Pro Logic IIx, care poate reda orice semnal audio stereo pe 6.1 sau 7.1 canale. Intel continuă să ofere Gigabit Ethernet, dar de această dată conectarea adaptorului nu se mai face pe interfaţa CSA (Communications Streaming Architecture), ci direct pe PCI Express.

Dacă southbridge-ul ICH6 va fi limitat la opţiunile enumerate mai sus, ICH6-R va oferi în plus suport pentru Serial ATA RAID. Spre deosebire de ICH5-R, care putea gestiona doar două porturi Serial ATA, noul southbridge suportă toate modurile RAID uzuale (0, 1 şi 0+1), pentru ultimul dintre acestea fiind necesare patru harddisk-uri. În cele din urmă, ICH6-W adaugă la toate aceste opţiuni şi suportul pentru standardele wireless 802.11 a/b/g.

Se pare că Intel nu a exagerat atunci când a anunţat că Alderwood şi Grantsdale vor fi cele mai importante chipset-uri din istoria companiei. Deşi concurenţii din Taiwan, VIA şi SiS, vor lansa la rândul lor produse cu suport pentru DDR2 şi PCI Express, chipset-urile Intel ies în faţă prin facilităţi ca High Definition Audio, wireless 802.11 a/b/g sau Extreme Graphics 3. Rămâne doar să aşteptăm apariţia pe piaţă a primelor plăci de bază cu i925 şi i915.

Detalii tehnice northbridge

	Alderwood	Grantsdale
Nume comercial	i925	i915
Front Side Bus	FSB800	FSB800
Memorie	DDR2-533	DDR400, DDR2-533
PAT	Da	Nu
PCI Express 16X	Da	Da
AGP 8X	Nu	Nu

Detalii tehnice southbridge

	ICH6	ICH6-R	ICH6-W
ATA100	1 canal	1 canal	1 canal
Serial ATA 150	4 porturi	4 porturi	4 porturi
Serial ATA RAID	Nu	RAID 0, 1, 0+1	RAID 0, 1, 0+1
USB 2.0	8 porturi	8 porturi	8 porturi
Firewire	Da	Da	Da
Gigabit LAN	Da	Da	Da
Audio	High Definition Audio	High Definition Audio	High Definition Audio
PCI	Da	Da	Da
PCI Express 1X	4 sloturi	4 sloturi	4 sloturi
Wireless	Nu	Nu	802.11 a/b/g


CERF 2004
Pavilion 14
Stand 4038
AG neovo
A Different Class Of Display
NeoV filtru optic
Stil și eleganță
3 ani GARANȚIE
neovo
... într-un display LCD profesional
Neovo SERIA F
F-415 / F-417 / F-419
Mărime ecran: 15"/17"/19"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 250cd/m2; 250cd/m2; 300cd/m2
Contrast: 400:1 / 430:1 / 700:1
Unghi vedere: 130"/100; 160"/130"; 170"/170'
Rezoluție: 1024x768 / 1280x1024 / 1280x1024
Timp de răspuns: 35ms / 20ms / 25ms
Garanție: 3 ani
Neovo SERIA S
S-19
Mărime: 19"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 250cd/m2
Contrast: 500:1
Unghi vedere: 170"/170"
Rezoluție: 1280x1024
Timp răspuns: 25ms
Special: Filtru optic NeoV, DVI, picior rabatabil
Garanție: 3 ani
Neovo SERIA E
E-17B / E-19A
Mărime: 17"/19"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 250cd/m2; 300cd/m2
Contrast: 500:1 / 700:1
Unghi vedere: 170"/170"; 170"/170"
Rezoluție: 1280x1024 / 1280x1024
Timp răspuns: 25ms / 25ms
Special: Filtru optic NeoV, boxe
Garanție: 3 ani
Neovo SERIA X
X-17 AV
Mărime: 17"
Culori disponibile: Negru
Luminozitate: 220cd/m2
Contrast: 400:1
Unghi vedere: 160"/160"
Rezoluție: 1280x1024
Timp răspuns: 25ms
Special: Filtru optic NeoV, DVI, S-Video, picior rabatabil
Garanție: 3 ani
De vânzare în magazinele:
best computers
www.bestcomputers.ro
MILLENIUM CENTER
www.mcenter.ro
alliance computers
www.alliancecomputers.ro
SYS
www.fortesys.ro
Intelis
www.intelis.ro
... precum și în orice magazin IT de calitate
unic importator:
SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel: 021-231.50.97
021-231.65.18 / 021-230.07.78; Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

NVIDIA GoForce 3000, GoForce 4000 şi AR10

RASPUNSUL NVIDIA LA IMAGEON

Lupta dintre ATI şi NVIDIA se mută şi pe tărâmul acceleratoarelor grafice pentru telefoane mobile şi PDA-uri. Beneficiarii acestei confruntări sunt, în primul rând, utilizatorii finali.

Aventura celor de la NVIDIA în lumea chip-urilor grafice pentru telefoanele celulare a început în august 2003, odată cu achiziţionarea firmei MediaQ. Primele produse lansate sub numele NVIDIA, GoForce 2100 şi 2150, ofereau un suport destul de modest pentru camerele foto integrate, dar se remarcau în schimb prin consumul redus de energie. Recent, compania din Santa Clara a anunţat două noi chip-uri din familia GoForce, modelele 3000 şi 4000, care oferă o gamă mult mai largă de facilităţi. Pe lângă suportul pentru senzori CCD de rezoluţie mai mare (2, respectiv 3 megapixeli), noile produse oferă un zoom digital maxim de 8X şi accelerează codarea şi decodarea imaginilor JPEG. Prin includerea unui decodor hardware pentru filmele în format MPEG-4, telefoanele mobile dotate cu GoForce 3000 sau 4000 vor fi pregătite pentru noile standarde multimedia. Modelul de top, GoForce 4000, este capabil să realizeze codare în format MPEG-4 şi posedă chiar şi facilităţi pentru videoconferinţe.

Cele două chip-uri implementează tehnologia nPower de la NVIDIA, care le permite să-şi modifice frecvenţa (şi implicit consumul de energie electrică) în funcţie de necesităţi. Marele avantaj al acestor acceleratoare este reducerea consumului de până la 10 ori faţă de codec-urile hardware tradiţionale şi chiar mai mult faţă de soluţiile software. Astfel, prin degrevarea procesorului central de funcţiile grafice şi accelerarea lor într-un chip dedicat, durata de viaţă a bateriei este mult îmbunătăţită. Un alt efect benefic al consumului redus de energie este cantitatea foarte mică de căldură disipată, care atinge valori de zeci de microwaţi. Prima firmă care va produce telefoane bazate pe GoForce 4000 este Mitsubishi, dar printre partenerii NVIDIA se mai numără Dell, HP, Palm, Philips, Sharp, Siemens, Sony şi Toshiba.

Un alt produs lansat de NVIDIA este AR10, primul chip al companiei americane care oferă accelerare 3D pentru dispozitivele handheld. Spre deosebire de IMAGEON 2300 de la ATI, AR10 este programabil şi oferă suport pentru instrucţiuni de shading, dar realizează totodată şi accelerarea hardware a geometriei jocurilor 3D. Chip-ul este compatibil cu ambele API-uri 3D pentru telefoane mobile, OpenGL ES şi Direct3Dm. Datorită implementării tehnologiei nPower, AR10 reuşeşte să păstreze avantajul unui consum foarte redus de energie, fiind de peste 10 ori mai eficient din acest punct de vedere decât soluţiile software comparabile.

Detalii tehnice

	GoForce 4000	GoForce 3000	GoForce 2150	GoForce 2100
Memorie integrată	640KB	320KB	160KB	160KB
Suport pentru camere foto	3 megapixeli	2 megapixeli	1.3 megapixeli	0.3 megapixeli
Zoom digital 8X	Da	Da	Nu	Nu
Videoconferinţe	Da	Nu	Nu	Nu
Codare MPEG-4	Da	Nu	Nu	Nu
Decodare MPEG-4	Da	Da	Nu	Nu
Codare JPEG	Da	Da	Da	Da
Decodare JPEG	Da	Da	Nu	Nu
Rezoluţie maximă	640x480	480x320	320x240	320x240

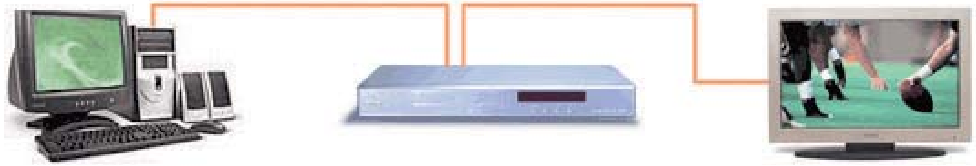
NetPlayer

PLAYER DVD CONECTAT LA RETEA

Apariţia unor dispozitive care fac legătura între calculatorul personal şi echipamentele clasice de divertisment confirmă rolul tot mai important al PC-ului în acest domeniu.

În ultimul timp, tot mai mulţi producători au început să sesiseze avantajele conectării dispozitivelor de divertisment tradiţionale (televizoare, combine muzicale, playere DVD) la PC şi la Internet. Această tendinţă este una normală, dacă ne gândim la faptul că PC-ul a devenit, practic pe nesimţite, una dintre cele mai importante surse de filme şi muzică, dacă nu chiar cea mai importantă. Unul dintre impedimentele majore vine din poziţionarea acestor echipamente într-o locuinţă modernă. Astfel, dacă televizorul şi player-ul DVD sunt plasate în sufragerie, locul tradiţional al PC-ului este în camera de lucru, în ciuda ofensivei mini PC-urilor.

O soluţie foarte elegantă, care a fost implementată recent de mai mulţi producători, este conectarea playerelor DVD la calculatorul personal prin intermediul unei reţele Ethernet sau chiar wireless. Aceste dispozitive pot avea astfel acces la o cantitate impresionantă de fişiere multimedia în diverse formate (MPEG-1, MPEG-2, DivX, XviD, MP3, WMA, JPEG) direct de pe harddisk-ul PC-ului. În cazul prezenţei unei conexiuni broadband la Internet, unele NetPlayere oferă chiar şi posibilitatea ascultării posturilor de radio care emit pe Web. Pentru utilizatorii care îşi doresc să poată viziona filme sau asculta muzică aşezaţi în fotoliul din sufragerie, noua generaţie de playere DVD oferă un nivel de confort superior soluţiilor tradiţionale, bazate pe CD-uri cu mp3-uri sau pe ieşirea TV a plăcilor video.



AMD Athlon 64

Viitorul lui Athlon 64

După un început destul de timid în 2003, cei de la AMD se aşteaptă ca procesoarele pe 64 biţi să le aducă cele mai multe încasări în 2004.



După lansarea nucleului Prescott, care nu a impresionat mai deloc la 2.8GHz, cei de la Intel au obiective destul de clare pentru 2004: creşterea cât mai rapidă a frecvenţei de funcţionare şi lansarea Socket-ului 775. De cealaltă parte a baricadei, procesoarele AMD pe 64 biţi s-au bucurat până acum de succes, în ciuda preţului destul de ridicat, singura problemă fiind numărul redus de chip-uri livrate. Planurile AMD pentru anul curent cuprind lansarea unui nou socket, dar şi extinderea procesoarelor cu nucleu K8 pentru toate segmentele de piaţă.

După cum se ştie, principalul dezavantaj al modelului Athlon 64 FX-51 a fost folosirea exclusivă a memoriei registered. Acest tip de memorie, deşi este foarte potrivit pentru servere şi staţii de lucru puternice, nu aduce practic nici un avantaj pentru sistemele desktop obişnuite. Mai mult, lipsa de pe piaţă a memoriilor registered DDR400 cu timing-uri agresive a dus la limitarea performanţelor puternicului procesor de la AMD. Prin lansarea unui nou socket cu 939 de pini, compania americană vine să rezolve această problemă. Pe lângă suportul pentru memoriile unbuffered DDR400, o altă noutate este creşterea frecvenţei magistralei Hyper-Transport de la 800MHz la 1GHz. Deşi introducerea instrucţiunilor SSE3 este şi ea pe lista de priorităţi, conducerea companiei nu a oferit deocamdată prea multe detalii. În ceea ce priveşte Socket-ul 940, el urmează să fie folosit doar pentru procesoarele Opteron.

Oferta high-end a celor de la AMD va continua să fie dominată de procesoarele Athlon 64 FX, care vor beneficia de controller dual channel şi cache L2 de 1MB. Interesant este faptul că unele modele din familia Athlon 64 vor fi disponibile pe Socket 939, dar vor pierde jumătate din cantitatea de cache L2. Astfel, diferenţa dintre Athlon 64 FX şi Athlon 64 pe Socket 939 va fi dată de cache-ul L2, şi nu de controller-ul de memorie, ca până acum. În ciuda zvonurilor care dădeau ca sigură renunţarea la Socket-ul 754, roadmap-ul AMD anunţă şi în 2004 noi procesoare Athlon 64 cu controller de memorie single channel. Cache-ul acestora va fi de 1MB pentru modelele la frecvenţe ridicate şi de 512KB pentru versiunile mai lente. Dacă ţinem cont de frecvenţele efective, vom avea de ales între două procesoare tactate la 2.4GHz: Athlon 64 3800+ (Socket 939, 512KB) şi Athlon 64 3700+ (Socket 754, 1MB). Aceeaşi situaţie se întâlneşte şi în cazul modelelor 3500+, respectiv 3400+. Rating-ul ales de AMD sugerează importanţa mai mare a controller-ului dual channel faţă de cantitatea dublă de cache. Totuşi, cele mai multe teste dovedesc exact contrariul.

Pentru români este mai interesantă anunţarea procesoarelor cu nucleu K8 la preţuri ceva mai rezonabile. Primul dintre ele va fi Athlon 64 2800+, care va fi tactat la 1.8GHz şi va fi dotat cu 512KB cache L2. În toamnă este aşteptată apariţia procesoarelor Athlon XP pentru Socket 754, care beneficiază de toate avantajele arhitecturii K8, mai puţin de suportul pentru instrucţiunile pe 64 biţi. Dacă ţinem cont şi de reducerea cantităţii de cache L2 la doar 256KB, aceste procesoare par să fie destinate segmentului de piaţă entry-level. Deoarece frecvenţele reale nu au fost încă anunţate, rămâne de văzut cum se vor comporta noile modele faţă de versiunile pe Socket 462 cu aceleaşi rating-uri.

Socket 939

	Frecvenţă	Cache L2
Athlon 64 FX-55	2.6GHz	1MB
Athlon 64 FX-53	2.4GHz	1MB
Athlon 64 4200+	2.8GHz	512KB
Athlon 64 4000+	2.6GHz	512KB
Athlon 64 3800+	2.4GHz	512KB
Athlon 64 3500+	2.2GHz	512KB

Socket 754

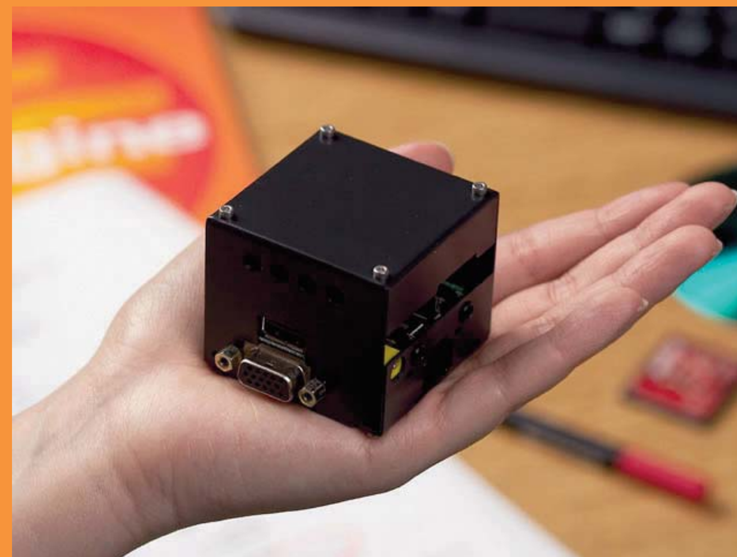
	Frecvenţă	Cache L2
Athlon 64 3700+	2.4GHz	1MB
Athlon 64 3400+	2.2GHz	1MB
Athlon 64 3200+	2GHz	1MB
Athlon 64 3000+	2GHz	512KB
Athlon 64 2800+	1.8GHz	512KB
Athlon XP 3200+	N/A	256KB
Athlon XP 3000+	N/A	256KB
Athlon XP 2800+	N/A	256KB



Personal Media Teacube

Un PC de 5cm

Aţi crezut vreodată că un calculator poate să încapă într-un cub cu latura de 5cm? Nici noi, până când compania japoneză Personal Media şi-a prezentat ultima creaţie: calculatorul Teacube. Carcasa de forma unui cub cu dimensiunile de 52x52x45mm adăposteşte o memorie RAM de 64MB şi un procesor NEC. Poate e greu de crezut, dar dispune de o serie de porturi cum ar fi 2xUSB 2.0, placă de reţea, jack audio in-out, card reader pentru compact flash (CF) şi o mufă D-Sub. Rezoluţia maximă poate ajunge până la 1280x1024. Teacube este, în opinia noastră, un pas important în realizarea calculatoarelor desktop "de buzunar".



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului





Sony BDZ-S77 Blu-Ray

Primul recorder Blu-Ray

Dacă până acum v-aţi întrebat la ce poate fi folosită capacitatea "imensă" a unui DVD de 4.5GB, este timpul să aflaţi că Sony a prezentat primul recorder Blu-Ray ce poate citi şi scrie discuri PDD (Professional Disc for DATA) de 23.3GB. Lansarea va avea loc în iulie, însă Sony BDZ-S77 Blu-Ray va fi disponibil pentru început doar în Japonia. Preţul recorder-ului Blu-Ray este momentan descurajant pentru majoritatea dintre noi: 4.000$. Ne-ar face plăcere ca într-un viitor îndepărtat să puteţi cumpăra XtremPC şi în varianta cu discuri Blu-Ray.

Info-MICA

10GB in dimensiunea unui timbru

Compania japoneză NTT (Nippon Telegraph and Telephone) a prezentat prototipul unei memorii de tip ROM (Read Only Memory) ce poate stoca 1GB. Tehnologia este bazată pe film holografic, iar prototipul nu depăşeşte dimensiunile unui timbru. NTT a anunţat că în viitorul apropiat va prezenta un alt prototip de aceleaşi dimensiuni, însă cu o capacitate de stocare de 10GB. Dacă aceste medii de stocare se vor realiza la dimensiunile unui card de memorie Secure Digital (24x32x2.1), capacitatea lor va atinge 25GB. Numele acestui mediu de stocare, Info-MICA, este inspirat de structura multistrat a materialului mica (grup de minerale de siliciu şi aluminiu cristalizate, care se desfac în foiţe de obicei elastice). Dispozitivul care va citi mediile Info-MICA este de mărimea unui PDA şi nu are părţi componente în mişcare, prin urmare ne putem aştepta la o viteză foarte mare de transfer. Din păcate, utilizatorii nu vor putea folosi Info-MICA pentru salvarea datelor. Probabil se vor dovedi mult mai atractive pentru organizaţiile din industria de distribuţie a materialelor audio-video, deoarece aceste medii de stocare sunt dificil de multiplicat.




SAMSUNG
DĂ
ACUM
LOVITURA
SAMSUNG
CERF
2004
Pavilionul: 14, Stand: 4200
Complexul Expozitional Romexpo, Bucuresti
GARANTIE 3 ANI
SyncMaster 173P TFT
Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 178x178
Contrast: 700:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI si Analog
Pliere in multiple unghiuri
wise view
DECK Computers
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
www.samsungelectronics.ro

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Premiile IT&C pentru anul 2003

Preşedintele României, Ion Iliescu, a găzduit vineri, 27 februarie, la Palatul Cotroceni, ceremonia de decernare a premiilor IT&C ale României pentru anul 2003, eveniment anual ce recompensează cele mai bune produse şi companii din industria românească a tehnologiei informaţiei şi comunicaţiilor. La eveniment a participat şi ministrul Comunicaţiilor şi Tehnologiei Informaţiei, Dan Nica. Radu Georgescu, director general GeCAD, a fost declarat "Personalitatea anului în domeniul IT&C", iar Irina Socol, director general SIVECO, a primit "Premiul de excelenţă pentru întreaga carieră în domeniul IT&C". Membrii comunităţii IT&C româneşti au votat la categoria "Cel mai bun produs software al anului 2003" programul "BitDefender" al companiei SOFTWIN. SOFTWIN a câştigat şi trofeul secţiunii "Proiectul cu cel mai bun conţinut educaţional", pentru "Lecţiile interactive Intuitext". De asemenea, pentru proiectul "Government Gateway", companiilor Microsoft România şi SOFTWIN li s-a decernat premiul pentru "Proiectul naţional al anului". Premiul pentru "Cel mai inovativ produs românesc" a fost decernat companiilor Mobifon şi Raiffeisen Bank, pentru implementarea proiectului "myBanking". De asemenea, Connex a fost votat de piaţa IT&C drept "Cel mai bun serviciu de comunicaţii", Mobifon adjudecându-şi astfel şi trofeul pentru această categorie, după o competiţie strânsă cu Orange şi RDS. Investiţia Astral Telecom în proiectul "Astral Triplay - soluţii integrate de comunicare" a fost evaluată de către juriu ca "Cea mai importantă investiţie a anului 2003 în domeniul IT&C". Banca Comercială Română a fost desemnată "Cel mai semnificativ client al industriei IT&C", pentru "Introducerea semnăturii electronice în procedurile operaţionale din cadrul BCR", un proiect realizat de E-Sign România. XtremPC s-a numărat printre partenerii media ai acestui eveniment.



www.premii-tic.ro

Prezentare Microsoft privind securizarea sistemelor

Microsoft România a continuat în primăvara aceasta seria întâlnirilor cu profesioniştii IT, cu prilejul unei sesiuni TechNet, a douăsprezecea de acest fel, care s-a desfăşurat în sala Nicolae Titulescu, din complexul expoziţional Romexpo, pe data de 4 martie 2004. Agenda evenimentului TechNet a cuprins demonstraţii şi prezentări privind asigurarea securităţii infrastructurilor IT. "Microsoft este activ angajat în domeniul securităţii, abordând deschis şi proactiv problemele de securitate ridicate de clienţi (atât din domeniul firmelor, cât şi al utilizatorilor de acasă) prin programe specifice. Pe plan local, Microsoft România derulează o serie de activităţi, începând cu soluţii pentru clienţii din zona întreprinderilor mari, continuând cu programe de pregătire pentru profesioniştii IT, sesiuni de transfer de cunoştinţe către dezvoltatori şi terminând cu clienţii individuali", a declarat Dorin Badea, Developer Platform Manager Microsoft.

www.microsoft.com/romania

GENESYS a organizat evenimentul "Investiţia inteligentă în IT"

Pe data de 25 februarie a avut loc primul eveniment GENESYS din 2004, dedicat companiilor mari şi medii din sectorul industrial. Intitulat "Investiţia inteligentă în IT – Avantajul Competitiv al Întreprinderii Moderne", evenimentul a evidenţiat, într-un mod sintetic, avantajele parteneriatului cu GENESYS în planificarea şi implementarea sistemelor informatice integrate, moderne, bazate pe standarde şi care au ca obiectiv fundamental optimizarea investiţiilor efectuate de companii. Desfăşurat în Bucureşti, într-o locaţie specifică sectorului abordat, Uzinexport Business Center, evenimentul GENESYS a adus în prim-plan soluţiile unor companii de renume mondial – Dell şi Allied Telesyn - în vederea eficientizării şi creşterii productivităţii companiilor din sectorul industrial. Reprezentanţii celor două companii, domnii Jonathan Pask - Enterprise Business Manager Eastern Europe Dell EDB, şi Dragoş Josanu – Pre&Post Sales Support Engineer Allied Telesyn, au susţinut prezentări de soluţii adresate segmentului Enterprise, oferind o imagine detaliată asupra beneficiilor ce pot fi obţinute prin soluţiile ce au la bază performantele echipamente Dell şi Allied Telesyn. Prezentarea GENESYS, susţinută de Dragoş Vişinescu, director de marketing, a detaliat modul în care GENESYS proiectează şi implementează infrastructurile hardware şi software destinate companiilor din sectorul industrial şi realizării de parteneriate profitabile pentru ambele părţi.

www.genesys.ro

Un nou magazin UltraPRO Computers



K Tech-UltraPRO a anunţat extinderea lanţului său de retail prin deschiderea unui nou magazin în cadrul centrului comercial Carrefour din Colentina. Magazinul, inaugurat miercuri, 25 februarie, dispune de o suprafaţă de 100mp, necesitând o investiţie de 55.000€. Într-un spaţiu luminos şi bine aranjat interior, clienţii UltraPRO Computers vor putea beneficia de suport tehnic şi consultanţă pentru achiziţionarea de noi produse IT la un nivel înalt de profesionalism. Noua locaţie păstrează conceptul arhitectural caracteristic magazinelor UltraPRO Computers, clienţii intrând astfel în atmosfera familiară a brand-ului UltraPRO. Prin acest pas, K Tech-UltraPRO a urmărit creşterea influenţei locale a brand-ului UltraPRO şi consolidarea actualei categorii de clienţi. În plus, s-a urmărit şi atragerea clienţilor din alte zone de piaţă prin introducerea produselor IT pe segmentul produselor de largă utilizare.

www.ultrapro.ro

ProCA România distribuie Point of View

Din luna martie a acestui an, ProCA România a început distribuţia plăcilor video Point of View în România prin reţeaua de reselleri şi distribuitori locali. Partener oficial NVIDIA, Point of View oferă gama completă de produse bazate pe chip-urile NVIDIA. Point of View, înfiinţată în anul 2000, are o carte de vizită impresionantă. Chiar de la început, vânzările de carduri grafice au crescut în mod exponenţial, marca Point of View putând fi acum găsită în mai mult de 25 de ţări europene. Point of View este focalizată pe satisfacerea cerinţelor pretenţioşilor clienţi europeni, prin garanţia de trei ani, RMA eficient şi suport tehnic prompt şi profesional. Parteneriatul direct cu NVIDIA oferă beneficii tuturor, dând posibilitatea de a garanta calitatea produselor Point of View. ProCA România, prin mărcile distribuite în România, oferă distribuitorilor săi, dar şi tuturor utilizatorilor IT din România, produse de calitate la preţuri competitive. Mărcile distribuite de ProCA în România, dintre care amintim BenQ, Soltek, AMD, Shuttle, Apacer, Likom, PC Chips, acoperă toată gama de produse IT: plăci de bază, plăci grafice, procesoare, memorii, monitoare, storage, echipamente multimedia etc.

www.proca.ro

Eveniment ASBIS România în colaborare cu Intel

Joi, 11 martie, la Athenee Palace Hilton din Bucureşti, a avut loc primul eveniment "Build Your Own Notebook" (BYON), organizat de ASBIS România în colaborare cu Intel. La eveniment au participat partenerii ASBIS România, membri ai programului Intel Program Integrator.

În prima parte a evenimentului, Artur Dlugosz, Intel Channel Application Engineer Central&Eastern Europe Region, a prezentat evoluţia şi trend-ul pieţei de calculatoare mobile, precum şi tehnologia mobilă Intel Centrino, prezentare urmată de o demonstraţie practică efectuată de Dan Mitran - ASBIS România, care a constat în asamblarea unui notebook AOpen şi a unui Tablet-PC Clevo, ambele bazate pe tehnologia Centrino. "Crearea unei relaţii excepţionale cu integratorii şi distribuitorii OEM locali este prioritatea numărul 1 pentru compania noastră", a declarat Cristi Stroe, Country Manager ASBIS, în prezentarea soluţiilor mobile oferite de ASBIS România. "Urmărim în mod constant trend-urile pieţei pentru a veni în întâmpinarea clienţilor noştri cu ultimele tehnologii. Astăzi putem prezenta cea mai completă gamă de soluţii mobile către distribuitorii OEM şi integratorii de sisteme din România".

www.asbis.ro

"Convergenţa domeniilor IT şi electrocasnic este evidentă în gama de produse LG"

În dialog cu LG Electronics despre monitoare LCD, DVD-RW şi telefoane mobile



Han Sang Yeol
Sales Director ISP&Brown Goods
LG Electronics

XPC: Care este gama de produse LG? Cât de importantă este piaţa românească pentru LG?
H.S.Y.: LG Electronics este una dintre puţinele companii care acoperă efectiv tot spectrul produselor de folosinţă îndelungată, de la electrocasnice şi electronice la IT şi GSM. Piaţa românească a avut şi are în continuare o creştere constantă, ceea ce reprezintă un punct de atracţie pentru orice companie multinaţională. Rata de penetrare a produselor IT este încă mică în România, ceea ce face ca potenţialul acestei pieţe să fie unul dintre cele mai ridicate.

XPC: Cum vedeţi utilizatorul român? Credeţi că preferă să cumpere produse de calitate, cu performanţe de vârf, dar mai scumpe sau produse medii la un preţ scăzut?
H.S.Y.: Piaţa românească este invadată de produse no-name, cu preţuri mici, dar care ulterior se dovedesc a fi scumpe din cauza calităţii îndoielnice. Consumatorul român a început să conştientizeze acest pericol al produselor de slabă calitate şi în ultimul timp a început să se orienteze spre brand-urile cunoscute, al căror renume este calitatea, iar datorită sistemelor de rate preţul nu mai reprezintă întotdeauna principalul criteriu de alegere.

XPC: Vor fi înlocuite monitoarele CRT cu cele LCD în viitorul apropiat? Va continua LG să ofere noi modele CRT sau va înceta procesul de dezvoltare pentru acest segment?
H.S.Y.: La nivel mondial, monitoarele LCD înlocuiesc cu succes monitoarele CRT, tendinţă care se manifestă şi pe piaţa românească. În următorii doi ani, probabil, monitoarele LCD vor reprezenta aproximativ 30% din piaţa românească.

În România monitoarele CRT se vând în continuare, iar LG, deşi oferă o gamă complexă de monitoare LCD, va continua să acorde atenţie şi monitoarelor CRT.

XPC: Ce credeţi despre LCD-urile cu tuner TV încorporat? Credeţi că vor înlocui ele televizoarele obişnuite?
H.S.Y.: Pentru televizoare, diagonala care se preferă este de cel puţin 20", tendinţa fiind ca această diagonală să crească (29", 32"). Din cauza preţului ridicat al monitoarelor LCD cu diagonală mare, acestea încă nu sunt accesibile. Cu siguranţă pe viitor preţul lor va scădea, însă şi televizoarele cu tub catodic şi monitoarele LCD îşi au locul lor pe piaţă şi vor continua să coexiste.

XPC: Acum, când oferiţi monitoare LCD cu tuner TV încorporat, care credeţi că va fi următoarea funcţionalitate ce va fi integrată acestui tip de monitoare?
H.S.Y.: LG a făcut deja următorul pas. Pe lângă monitoare LCD cu tuner încorporat, LG oferă deja televizoare cu ecran LCD, care se diferenţiază de monitoarele LCD prin anumite caracteristici superioare: DVD încorporat, sistem audio performant Dolby Virtual, contrast şi strălucire ridicate, PIP, precum şi funcţii de îmbunătăţire a imaginii caracteristice televizoarelor (scanare progresivă, DCTI/DLTI etc.).

XPC: Când credeţi că ecranele cu plasmă vor ajunge la preţul actual al ecranelor LCD?
H.S.Y.: Cu siguranţă preţul ecranelor cu plasmă va scădea, însă nu cred că se va ajunge la situaţia în care un ecran LCD de 20" va costa cât unul cu plasmă de 42". Viitorul aparţine ecranelor LCD şi, odată cu dezvoltarea tehnologiei, se va ajunge la un nivel de preţ acceptabil şi pentru diagonale mari (peste 30") ale acestora (cât mai aproape de preţul unui ecran cu plasmă de aceeaşi diagonală).

XPC: DVD Writerele LG se remarcă prin suportul pentru DVD-RAM. Credeţi în viitorul acestui standard?
H.S.Y.: Indiferent de viitorul standardului DVD-RAM, ceea ce este cu adevărat important este faptul că LG este pregătită să ofere consumatorului ultimele tehnologii în domeniu. Noi am creat primul DVD Writer compatibil cu toate standardele DVD existente. Indiferent de ce standard va fi majoritar în viitor, consumatorul nostru nu se va teme că produsul său este depăşit.

XPC: Ce procent din producţia de drive-uri optice LG este reprezentat de DVD Writere?
H.S.Y.: Aproximativ 10%.

XPC: LG produce şi echipamente IT şi electrocasnice. Cum vedeţi convergenţa acestor două domenii?
H.S.Y.: Această convergenţă este evidentă în gama de produse LG. Compania a dezvoltat deja conceptul de Home Network, în care toate aparatele existente într-o locuinţă sunt conectate între ele prin intermediul Internetului. Cât de simplu este să fii la birou şi să îţi setezi temperatura în locuinţă sau temperatura de răcire a frigiderului, să dai drumul la maşina de spălat sau să transferi reţete culinare de pe Internet pe care să ţi le prepare cuptorul tău cu microunde? Sau să îţi înregistrezi programele preferate pe DVD?

XPC: LG nu este un brand cunoscut în România pentru telefoanele sale mobile. Care este oferta în acest domeniu?
H.S.Y.: LG se află în top 5 internaţional la telefoane mobile şi ocupă locul 1 pentru telefoanele CDMA. Intenţionăm să lansăm şi în România, în perioada imediat următoare, telefoane GSM. Produsele noastre de top au cameră multi-shot încorporată, Java, MMS, GPRS, ecran color, VOD etc.

XPC: Ce cred utilizatorii despre performanţele şi designul terminalului VX-6000?
H.S.Y.: Terminalul LG VX-6000 este un model aparte datorită faptului că se adresează exclusiv pieţei americane prin intermediul operatorului CDMA Verizon Wireless, fiind ales de către revista Fortune în topul celor mai bine vândute produse în anul 2003. VX-6000, un terminal 3G, face parte din noua generaţie de terminale cu ecran color cu 262.000 culori şi cameră foto încorporată, cu o rezoluţie de 640x480 pixeli. Este o premieră pentru reţeaua americană, în prima lună de la lansarea terminalului pe piaţă acesta fiind un adevărat succes, Verizon Wireless înregistrând un trafic multimedia de 1.000.000 de fotografii.

XPC: Ce planuri aveţi pentru piaţa românească?
H.S.Y.: Datorită creşterii importante a pieţei româneşti de IT în general şi tendinţei monitoarelor LCD de a câştiga teren, LG va acorda o importanţă deosebită atât acestora, cât şi pieţei româneşti.

XPC: Va încerca LG să îşi extindă gama de produse IT abordând şi alte segmente ale industriei? Ce produse noi intenţionaţi să lansaţi în 2004?
H.S.Y.: LG va ţine pasul cu tendinţele la nivel mondial, deci vom introduce pe piaţă cele mai noi şi performante modele de monitoare LCD cu diagonală mare, ecrane cu plasmă, telefoane mobile cu cameră încorporată etc.

hardware

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 1800+ / Pentium 4 2.4C
Memorie - 2x256MB Kingmax DDR400 TinyBGA
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video
CPU - Pentium 4 2.4C
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x256MB Corsair XMS3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

MINOLTA Z1



Zoom-ul optic 10X și excelenta calitate a fotografiilor au adus camerei foto Minolta Z1 titlul de "Produsul lunii".



Mihai Constantinescu

AVANTAJUL COTEI DE PIATA

Intel lansează din nou un procesor cu gândul mai mult la viitor decât la prezent.

Fără îndoială, Intel este una dintre cele mai cunoscute și respectate companii din industria IT. O mare importanță în obținerea acestui statut a avut-o reușita firmei americane de a-și depăși condiția de simplu producător de procesoare și chipset-uri, Intel fiind de mulți ani una dintre forțele majore care sprijină dezvoltarea noilor tehnologii. Inginerii de la Intel sunt obișnuiți să stabilească tendințele pe care să le urmeze celelalte companii.

Principalul risc al strategiei Intel este îndepărtarea de cerințele reale ale utilizatorilor, care sunt interesați în primul rând de creșterea performanței și mai puțin de detaliile tehnice. Cei de la Intel au privit mereu lucrurile în perspectivă și ne-au obișnuit cu lansarea tehnologiilor cu mult înainte ca acestea să fie cu adevărat necesare. Acesta este motivul pentru care nu vom observa prea curând sporuri de performanță la trecerea de la AGP la PCI Express sau de la DDR la DDR2. Această situație poate fi acceptată, dacă ne gândim că orice tehnologie are nevoie de timp pentru a se maturiza și a fi implementată pe scară largă.

Mai dificil de acceptat sunt cazurile în care ni se impune să admitem performanțe mai mici în prezent în schimbul promisiunii unei evoluții spectaculoase în viitor. Inginerii de la Intel au ales pentru Pentium 4 o arhitectură revoluționară, optimizată pentru prelucrările audio și video, dar mai puțin pentru aplicațiile tradiționale. Rezultatul a fost un procesor care se scalează foarte bine cu creșterea frecvenței de tact, dar care oferă performanțe modeste în cazul modelelor de început de gamă. Aici s-a văzut cel mai bine avantajul cotei de piață și al renumelui de care beneficiază Intel. Dacă AMD ar fi lansat un procesor mai lent decât generația anterioară, cu promisiunea unor performanțe excelente peste un an, probabil această decizie ar fi dus la falimentul companiei. Pentru Intel, urmarea nu a fost decât o ușoară reducere a profiturilor. În cele din urmă, alegerea gigantului microprocesoarelor a dus la rezultatele așteptate, dar utilizatorii au trebuit să aștepte lansarea lui Pentium 4 2.4C pentru a beneficia de un procesor cu adevărat performant.

Anul 2004 nu a adus nici o schimbare în strategia celor de la Intel. Prin lansarea nucleului Prescott, numărul de stagii din pipeline a fost mărit de la 20 la 31, ceea ce explică rezultatele mai slabe obținute în majoritatea testelor de Pentium 4 E (Prescott) față de Pentium 4 C (Northwood). Datorită acestei schimbări de arhitectură, procesoarele bazate pe noul nucleu vor putea atinge în viitor frecvențe de funcționare în jurul valorii de 5GHz. Aceasta este însă o slabă consolare pentru utilizatorii care vor achiziționa procesoarele Prescott actuale. Fanii Intel care sperau ca noile procesoare cu nucleu Prescott să fie arma secretă în lupta cu Athlon 64 vor mai avea de așteptat, deoarece se pare că noua arhitectură devine eficientă doar începând cu 4GHz.

Prin comparație, cei de la AMD nu au avut nici pe departe libertatea de mișcare de care se bucură rivalii lor. Deși Athlon 64 reprezintă o evoluție tehnologică deosebit de importantă, inginerii AMD au fost foarte precauți și au oferit și un spor semnificativ de performanță față de generația precedentă. Dacă ar fi să comparăm cele două abordări, am prefera ca Intel să nu ne oblige de fiecare dată să dăm vrabia din mână pentru cioara de pe gard.


best
computers
Magazinul tau de calculatoare
BEST
@
CERF
Pavilion 14
Standuri: 4000, 4040, 4100
CERF
2004

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

Hercules nu va mai produce plăci video și monitoare LCD
Compania franceză Guillemot, deținătoare a brand-ului Hercules, a anunțat că va înceta producția de plăci video și monitoare LCD și se va concentra pe sectoare mai profitabile ale industriei IT. Una dintre firmele afectate va fi și ATI, deoarece Hercules era unul dintre cei mai importanți parteneri ai canadienilor pe piața europeană.
www.hercules.com

Procesoare scoase din producție
Intel a anunțat recent scoaterea din producție a procesoarelor Celeron la frecvențele de 2.2GHz și 2.3GHz.
www.intel.com

10.008 puncte în 3DMark03
Macci este primul utilizator care a reușit să depășească granița celor 10.000 puncte în 3DMark03. Sistemul său conține un procesor Pentium 4 EE tactat la 4505MHz, o placă video Radeon 9800 XT la 657/942MHz, 2x256MB DDR500 2-2-2-6 și o placă de bază ABIT IC7. Pentru a obține acest overclocking extrem, temperatura procesorului și a chip-ului grafic au fost reduse până la -85°C.
www.futuremark.com

Prescott, la 2.4GHz
Deși a anunțat inițial că cea mai scăzută frecvență din familia Prescott va fi 2.8GHz, Intel a lansat de curând o versiune tactată la 2.4GHz. Acest procesor, fabricat tot pe 0.09 microni, are FSB533, 1MB L2 cache și nu beneficiază de tehnologia Hyper-Threading.
www.intel.com

DVD Forum a aprobat HD-DVD
HD-DVD, formatul sprijinit de NEC și Toshiba, a fost aprobat în mod oficial de organizația DVD Forum. Totuși, este vorba pentru moment doar de specificațiile pentru discurile reinscriptibile, care vor putea stoca aproximativ 20GB.
www.dvdforum.com

AMD și Ferrari
AMD a anunțat prelungirea contractului de sponsorizare și colaborare cu scuderia călutului cabrat până în 2006.
www.amd.com; www.ferrari.com

PIXELVIEW GEFORCE FX5900XT GOLDEN LIMITED

Sistem de răcire și monitorizare

Firma Prolink, deținătoare a brand-ului PixelView, a anunțat lansarea plăcii grafice GeForce FX5900XT Golden Limited. Pe lângă folosirea unui chip performant de la NVIDIA, noul accelerator se remarcă prin sistemul PDF II (Plasma Display Fan), care permite afișarea temperaturilor și a turației ventilatorului pe un ecran LCD. În plus, nivelul zgomotului produs de sistemul de răcire este ajustat automat în funcție de temperatura chip-ului grafic. Ecranul LCD poate fi montat sub trei unghiuri diferite, iar pentru utilizatorii care nu posedă o carcasă cu geam lateral există posibilitatea afișării parametrilor plăcii video pe un panou montat într-un lăcaș de 5.25".
www.prolink.com.tw



PLEXTOR PX-712A

Scriere la 12X



Plextor PX-712A face parte dintr-o nouă generație de DVD Writere, capabile să inscripționeze discurile DVD+R la 12X și cele DVD-R la 8X. În aceste condiții, durata de scriere pentru DVD+R a fost redusă la doar șase minute. Unitatea optică de la Plextor poate citi DVD-urile cu o viteză maximă de 16X, iar citirea și scrierea CD-urilor se realizează cu 48X24X48X. PX-712A implementează standardul Mount Rainier, dar și tehnologia proprietară Plextor PoweRec, care permite stabilirea vitezei optime în timpul scrierii. Totuși, principalul avantaj al unității PX-712A este posibilitatea de a inscripționa la 12X discurile DVD+R certificate la 8X, o facilitate care ne aduce aminte de PX-708A.
www.plextor.com

SHARP LL-T2015

Monitor LCD de 20.1"

Sharp a prezentat un nou monitor LCD cu diagonala de 20.1", LL-T2015. Acesta se remarcă în primul rând prin timpul de răspuns de 16ms, care asigură performanțe foarte bune pentru filme sau jocuri. Alte caracteristici includ o rezoluție nativă de 1600x1200 (1.92 milioane de pixeli), 16.7 milioane de culori, contrast de 400:1. Pentru conectarea la calculator este disponibilă interfața digitală DVI, iar consumul este estimat la 53W în timpul funcționării normale și 4W în stand-by. LL-T2015 nu beneficiază de dotări suplimentare, cum ar fi boxele sau tunerul TV inclus, iar prețul său va fi de aproximativ 1.300$.
www.sharp-world.com



GAINWARD HOLLYWOOD@HOME TV2GO

Tuner pentru portabile

Compania taiwaneză Gainward a lansat cel mai mic tuner TV extern din lume, botezat sugestiv Hollywood@Home TV2GO. Dimensiunile acestui dispozitiv sunt 9.6x4.5x2.6cm, iar conectarea la PC sau laptop se realizează prin intermediul interfeţei USB 2.0. Graţie consumului său redus de energie, tunerul TV nu are nevoie de o sursă externă pentru alimentare, ceea ce constituie un avantaj pentru posesorii de calculatoare portabile. Gainward livrează împreună cu Hollywood@Home TV2GO o telecomandă şi un pachet software pentru captură şi compresie video. Preţul recomandat de producător este 149€.

www.gainward.com



NVIDIA GEFORCE FX 5500 ŞI GEFORCE FX 5700 LE

Două chip-uri ieftine

NVIDIA a lansat mai mult sau mai puţin oficial încă două chip-uri grafice entry-level, întărindu-şi astfel dominaţia în acest segment de piaţă. GeForce FX 5500 are la bază nucleul NV34, acelaşi care mai este folosit de chip-urile din familia FX 5200. Practic, singura diferenţă faţă de acestea apare la nivelul frecvenţelor de funcţionare, care au fost stabilite la 270MHz/400MHz. Producătorii plăcilor video au libertatea să aleagă o magistrală a memoriei pe 64 sau 128 biţi. Din cauza frecvenţelor scăzute, GeForce FX 5500 se va situa ca performanţe între GeForce FX 5200 şi FX 5200 Ultra, astfel că denumirea este destul de puţin justificată. Al doilea GPU lansat de NVIDIA este GeForce FX 5700 LE, care beneficiază de toate avantajele nucleului NV36, dar trebuie să se mulţumească cu frecvenţe de funcţionare mult reduse (250MHz/400MHz). Mai multe firme au anunţat deja plăci video bazate pe noile chip-uri de la NVIDIA, cum ar fi Leadtek, PNY, Sparkle, Point of View sau AOpen.

www.nvidia.com



Pe scurt

Surse mai eficiente

Cercetătorii de la Intel au constatat că eficienţa surselor de alimentare actuale este mai mică de 50% atunci când nu sunt folosite la capacitatea maximă, ceea ce înseamnă că puterea pierdută prin căldură este mai mare decât puterea consumată efectiv de componente. Prin stabilirea unor noi specificaţii, care prevăd folosirea unor componente de calitate mai bună, Intel speră la o reducere a consumului de curent cu până la 25%.

www.intel.com

GeForce FX 5700 Ultra cu GDDR3

Noile plăci bazate pe GeForce FX 5700 Ultra vor utiliza memorii GDDR3 tactate la 950MHz, mai rapide decât cele GDDR2 la 900MHz folosite în prezent. Memoriile GDDR3 sunt optimizate pentru lucrul la frecvenţe ridicate în condiţiile unui consum redus de energie.

www.nvidia.com

Hitachi Ultrastar 10K300

Compania Hitachi, care deţine fosta divizie de harddisk-uri a celor de la IBM, a lansat primele unităţi SCSI de 10.000 RPM ce pot stoca 300GB de date. Pentru a atinge această capacitate impresionantă, au fost utilizate 5 platane de câte 60GB fiecare. Din aceeaşi familie fac parte modelele de 36GB, 73GB şi 146GB, care oferă o densitate a datelor de 36GB pe platan.

www.hgst.com

Xeon MP cu 4MB cache L3

Intel şi-a completat familia de chip-uri Xeon MP, destinate serverelor cu patru procesoare, cu modelul la 3GHz, care beneficiază de un cache L3 mărit la 4MB.

www.intel.com

Ultimele zvonuri despre NV40

NVIDIA nu a dezvăluit până acum nici un detaliu despre NV40, nucleul care va sta la baza noii generaţii de chip-uri grafice ale companiei din Santa Clara. Deşi lansarea oficială era aşteptată să aibă loc în cadrul expoziţiei CeBIT 2004, se pare că NVIDIA va prezenta NV40 doar celor care vor semna un contract NDA (Non Disclosure Agreement). Totuşi, cei de la NVIDIA nu au putut opri răspândirea zvonurilor care anunţă implementarea unei arhitecturi cu 16 pipeline-uri. O altă noutate se pare că va fi suportul hardware pentru codarea şi decodarea fişierelor MPEG-1, MPEG-2 şi MPEG-4, dar şi pentru decodarea formatului WMV9 de la Microsoft.

www.nvidia.com

CREATIVE PROFESSIONAL E-MU 1820

Placă de sunet pentru profesionişti

Creative a anunţat lansarea unei noi linii de echipamente audio destinate profesioniştilor. Aceasta poartă numele sugestiv de Creative Professional, iar producţia efectivă a fost încredinţată subsidiarei E-MU.



Primul rezultat al acestei iniţiative este Creative Professional E-MU 1820, o placă de sunet ce oferă convertoare pe 24 biţi/192KHz, diverse efecte accelerate hardware, compatibilitate cu aplicaţiile de tip audio sequencer şi drivere ASIO 2.0. Din punctul de vedere al conectorilor, placa de sunet suportă în mod direct interfeţele ADAT, S/PDIF şi Firewire, iar modulul extern oferă la rândul său o gamă largă de intrări şi ieşiri. Creative Professional E-MU 1820 este distribuită împreună cu versiunile complete ale aplicaţiilor Steinberg Cubase VST 5.1 şi Wavelab Lite 2.5, iar preţul estimativ este de 373$.

www.creative.com

GIGABYTE RZ ŞI MSI V

Gigabyte şi MSI anunţă produse entry-level

Gigabyte a lansat familia de plăci de bază RZ, destinate segmentului de piaţă entry-level. Iniţiala R din numele RZ este menită să pună în evidenţă principalele avantaje ale noilor plăci: fiabilitate, performanţă reală şi preţ corect. Toate produsele din seria RZ vor beneficia de o serie de dotări standard, cum ar fi suport pentru Fast Ethernet, USB 2.0 şi sunet pe 6 canale. O iniţiativă similară vine şi din partea celor de la MSI, ale căror plăci de bază din seria V vor implementa chipset-uri mai ieftine şi vor fi lipsite de unele dotări (Gigabit LAN, Firewire, RAID), dar vor păstra facilităţile de overclocking şi garanţia de 3 ani.

www.gigabyte.com.tw
www.msi.com.tw



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" 51

"Potul" 51 - HP România - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 51 au fost oferite de HP România şi au constat în: o cameră foto digitală HP Photosmart 735, o cameră foto digitală HP Photosmart 435 şi o imprimantă HP Photosmart 7760. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 10 martie 2004 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la Centrul de demonstraţii "HP INteractive Center" din strada Ştirbei Vodă nr. 95. Câştigătorii sunt:

1. Cameră digitală HP Photosmart 735 - Chispală Iulian din Brăila;
2. Cameră digitală HP Photosmart 435 - Ştefănescu Cristian din Cluj-Napoca;
3. Imprimantă HP Photosmart 7760 - Cîrlan Irinel din Timişoara.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

NVIDIA HIS

NVIDIA și PCI Express

NVIDIA a oferit mai multe detalii despre HIS (High Speed Interconnect), bridge-ul care va asigura legătura dintre portul PCI Express 16X și plăcile video care suportă intern doar interfața AGP. Astfel, se pare că lățimea de bandă a acestei soluții va fi de 4GB/s, de două ori mai mare decât se credea inițial. Pentru a atinge această viteză, noile chip-uri NVIDIA vor folosi o implementare proprie a interfeței AGP, de două ori mai rapidă decât AGP 8X, care va fi activată doar în cazul conectării într-un slot PCI Express. Totuși, dacă PCI Express asigură o lățime de bandă de 4GB/s în ambele sensuri, soluția oferită de NVIDIA menține limitarea portului AGP, care nu poate trimite date decât într-un singur sens la un moment dat. În concluzie, plăcile ATI vor beneficia de întreaga lățime de bandă a PCI Express, dar vor trebui produse chip-uri diferite pentru cele două interfețe, pe când cei de la NVIDIA au ales o soluție mai flexibilă, chip-urile GeForce putând fi implementate pe plăci AGP sau PCI Express, în funcție de necesități.

www.nvidia.com

SONY DCR-DVD

Camere video cu DVD

DCR-DVD91, DCR-DVD101 și DCR-DVD201 reprezintă a doua generație de camere video cu suport DVD de la Sony. Noile modele impresionează prin dimensiunile reduse, prin folosirea lentilelor Carl Zeiss Vario-Tesar, care oferă o calitate excelentă a imaginii, și prin senzorul CCD de 1 megapixel, care permite înregistrarea direct în formatul 16:9. Pentru stocare sunt suportate atât discurile DVD-R, cât și cele DVD-RW, care oferă o capacitate de stocare mai mult decât satisfăcătoare. Mai mult, filmele înregistrate pot fi vizionate direct pe un DVD player, eliminându-se necesitatea transferului datelor. Totuși, cele trei camere sunt dotate și cu interfața USB 2.0, care permite editarea facilă a filmelor cu ajutorul aplicației Image Mixer. DCR-DVD91 și DCR-DVD101 vor costa aproximativ 1.093€, respectiv 1.123€, ambele prețuri fiind cu toate taxele incluse.



www.sony.com



VOICE OVER IP
TELEFONIE PRIN INTERNET

Noile tehnologii Internet sunt pe cale să revoluţioneze şi sistemul de telefonie fixă, un domeniu care rămăsese practic neschimbat de la înfiinţare.

ÎN CIUDA SUCCESULUI DE CARE SE BUCURĂ e-mail-ul şi chat-ul, telefonia rămâne principala modalitate de comunicare la distanţă între oameni. Totuşi, în condiţiile apariţiei fenomenului de globalizare, care tinde să anuleze uriaşele distanţe geografice, menţinerea tarifelor diferenţiate pentru convorbirile locale şi internaţionale devine un dezavantaj din ce în ce mai important pentru telefonia clasică. Internetul ne-a învăţat că nu trebuie să plătim mai mult pentru a accesa un server din Statele Unite sau din Australia decât pentru a accesa unul din România, acelaşi lucru fiind valabil şi pentru poşta electronică. Tehnologia Voice over IP promite să ofere acest avantaj şi serviciilor de telefonie fixă şi mobilă.

COMUTAREA DE CIRCUITE ŞI COMUTAREA DE PACHETE

Reţelele care realizează comunicarea la distanţă utilizează două tehnologii fundamentale: comutarea de circuite, care este folosită cu precădere în telefonia clasică, şi comutarea de pachete, care stă la baza Internetului.

Prima metodă, comutarea de circuite, presupune rezervarea unui canal pentru cei doi parteneri de discuţie, resursele acestui canal fiind eliberate doar la terminarea convorbirii. Semnalul efectiv este împărţit în pachete, iar acestea urmează traseul stabilit la alocarea canalului de comunicaţie şi ajung la destinaţie în ordinea în care au fost transmise. Prin comparaţie, comutarea de pachete stabileşte câte o conexiune pentru fiecare pachet în parte, iar conexiunea se întrerupe în momentul când pachetul a ajuns la destinaţie. Pachetele îşi găsesc singure drumul de la emiţător la receptor, prin reţeaua de routere care formează scheletul Internetului. Protocolul folosit este IP (Internet Protocol), care permite ca pachetele să urmeze rute diferite în funcţie de situaţia de moment a reţelei. Mai mult, este posibil ca pachetele să sosească în altă ordine decât cea în care au fost emise. De restabilirea ordinii corecte se ocupă protocoalele de nivel mai înalt, cum ar fi TCP (Transport Control Protocol).



Diferenţele dintre cele două metode sunt destul de importante. Comutarea de pachete oferă o eficienţă mult mai ridicată, deoarece nu se consumă decât lăţimea de bandă care este necesară în mod efectiv. Prin comparaţie, folosirea unui canal dedicat înseamnă că resursele respective rămân alocate până la încheierea conversaţiei, fără să se ţină cont de variaţiile de trafic sau de pauzele care pot să intervină. În cazul particular al conversaţiilor telefonice, jumătate din lăţimea de bandă este irosită dintr-un motiv foarte simplu: cei doi interlocutori vorbesc pe rând. De asemenea, comutarea de pachete este superioară în cazul apariţiei unor probleme pe reţea, deoarece identificarea unor rute alternative este o caracteristică esenţială a Internetului. Marele avantaj al comutării de circuite este oferirea unei lăţimi de bandă garantate pe canalul dedicat, pe când performanţa reţelelor ce utilizează comutarea de pachete poate să varieze foarte mult.

Interesant este faptul că pentru telefonie se pot găsi argumente în favoarea ambelor metode de comutare. Eficienţa este un criteriu deosebit

de important, mai ales în condiţiile exploziei pe care a cunoscut-o telefonia mobilă. Nu este mai puţin adevărat că metoda comutării de pachete introduce în unele cazuri latenţe care nu pot fi acceptate în cazul serviciilor de telefonie.

VOICE OVER IP

Dacă reţeaua de telefonie clasică, PSTN (Public Switched Telephone Network), s-a bazat întotdeauna pe comutarea de circuite, Voice over IP permite oferirea aceloraşi servicii pe reţelele care suportă comutarea de pachete. Practic, prin această tehnologie devine posibilă unificarea reţelelor de telefonie cu infrastructura deja existentă pentru Internet. Serviciile Voice over IP pot fi accesate prin intermediul unui PC sau direct prin aparatele telefonice (fixe sau mobile), ceea ce permite următoarea clasificare: convorbiri de la PC la PC, de la PC la telefon, de la telefon la PC sau de la telefon la telefon. Dintre aceste cazuri, cele mai comune sunt primul şi ultimul.

Comunicaţia de la PC la PC prin Voice over IP este o soluţie recomandată pentru cei care dispun deja de un PC conectat la Internet. Dispozitivele hardware necesare sunt o placă de sunet, un microfon şi difuzoare sau căşti. Marele avantaj al acestei soluţii este disponibilitatea aplicaţiilor software gratuite sau cu preţuri foarte convenabile, care permit eliminarea oricăror costuri în afară de cele pentru conexiunea la Internet. În cazul utilizatorilor dial-up, este perfect posibil să se folosească pentru Voice over IP chiar serviciile Internet ale unui operator telefonic care taxează în mod exagerat convorbirile internaţionale. Totuşi, pentru a se evita pe cât posibil latenţele, este recomandată folosirea unei conexiuni cât mai rapide la Internet.

Celelalte trei variante folosesc dispozitive de tip gateway, care realizează legătura între aparatul telefonic şi reţeaua Voice over IP. Aceste dispozitive sunt oferite de operatorii telefonici, care taxează acest serviciu, preţurile fiind totuşi semnificativ mai mici decât în cazul telefoniei clasice. Cel mai interesant este cazul convorbirilor de la telefon la telefon prin intermediul Voice over IP. Aceste servicii sunt oferite atât de companiile de telefonie, cât mai ales de providerii de Internet. De exemplu, reţeaua de telefonie fixă lansată recent de Astral foloseşte intern tehnologia Voice over IP. Pe piaţa românească au apărut şi cartele Voice over IP, care oferă preţuri avantajoase pentru convorbirile internaţionale. Procedura este foarte simplă: întâi este apelat provider-ul de Internet (de obicei numărul de telefon este de tip Telverde, adică gratuit), iar după realizarea autentificării poate fi format numărul internaţional dorit.

Principala problemă a tehnologiei Voice over IP rămâne latenţa cauzată de trecerea pachetelor printr-o reţea supraaglomerată de traficul Internet. Dacă pentru un utilizator particular acest dezavantaj contează mai puţin decât reducerea semnificativă a costurilor, pentru un om de afaceri acest lucru este practic inacceptabil. Acesta este motivul pentru care companiile care oferă servicii Voice over IP într-un mod profesional folosesc conexiuni la Internet dedicate pentru voce sau routere care dau prioritate acestui tip de trafic.

CONCLUZIE

Celebrul autor de science fiction Arthur C. Clarke prevedea în cartea sa "2061 - A treia odisee spaţială" renunţarea la taxele suplimentare pentru convorbirile internaţionale la data de 31 decembrie 2000. Voice over IP este tehnologia care poate duce la îndeplinirea acestui vis îndrăzneţ, deşi termenul a fost deja depăşit. Cel mai probabil, reţelele de telefonie mobilă vor fi primele care vor efectua trecerea masivă la Voice over IP, deoarece reprezintă cel mai dinamic sector al telefoniei actuale. Dacă telefoanele mobile folosesc în acest moment comutarea de circuite, se preconizează ca viitoarele standarde 2.5G şi 3G să beneficieze de eficienţa sporită a comutării de pachete.

Mihai Constantinescu



In direct la PC
Televiziunea si calculatorul

Lucrurile nu se mişcă foarte rapid pe piaţa tunerelor TV, astfel încât apariţia unor noi chipset-uri Conexant a fost un motiv suficient pentru a realiza un test comparativ.

TOT MAI MULTE COMPONENTE ALE calculatoarelor noastre suferă o metamorfozare din stadiul de "opţiuni" în "piese de bază". Dacă în urmă cu doar şase ani calculatoarele aveau opţional placă de sunet, această componentă este nelipsită din sistemele actuale. Acelaşi fenomen îl putem remarca şi în cazul plăcilor de reţea sau al modemurilor. În viitorul apropiat ne putem aştepta la un comportament similar al tunerelor TV. Chiar dacă nu sunt şanse să apară plăci de bază cu tunere TV onboard (din cauza standardelor diferite de la ţară la ţară), am observat o creştere a ofertelor de sisteme OEM echipate cu astfel de componente.

TELEVIZOARE VERSUS TUNERE TV

Calitatea imaginii oferite de un televizor nu poate fi egalată încă de cea a unui tuner TV. Televizoarele punctează şi la capitolul "zgomot de fond". La polul opus, cred că toţi cunoaştem zgomotul deranjant (mai ales noaptea) produs de ventilatoarele de la sursă, cooler, placă video sau carcasă. Stabilitatea în funcţionare este al treilea punct obţinut de aparatele TV (cel puţin televizorul meu nu a afişat până acum nici un ecran albastru de eroare), tunerele TV PCI fiind unele dintre cele mai instabile componente din sistem (mai ales dacă producătorul nu se ocupă foarte atent de drivere). Nu trebuie neglijate avantajele tunerelor TV PCI care au funcţii precum "Time-shifting" sau posibilitatea de a realiza captură video în orice moment.

CUM FUNCŢIONEAZĂ?

Rolul unui tuner TV este de a transforma semnalul analog primit în semnal digital. Pentru această operaţie este folosit un chipset numit "PCI Video Decoder", ce joacă un rol important şi în redimensionarea imaginii pentru o afişare adecvată pe ecranul monitorului. Tunerele TV sunt împărţite, în acest moment, în două mari categorii: interne şi externe. Avantajele tunerelor interne sunt următoarele: calitate bună a capturii, economie de spaţiu pe birou, preţ accesibil. Utilizatorii care aleg tunerele TV externe beneficiază de obicei de o claritate mai bună a imaginii (se elimină interferenţele din

Detalii tehnice chipset-uri Conexant

Chipset	878A	CX23880	CX23881
Decodare video	8 biţi	10 biţi	10 biţi
Separare Y/C	Luma Notch şi Chroma Comb	Adaptive multi-line 2-D comb filter	Adaptive multi-line 2-D comb filter
Ieşire semnal video decodat	Via GPIO	8 sau 10 biţi ITU-R 656 4:2:2 output	8 sau 10 biţi ITU-R 656 4:2:2 output
Intrare de date video	Via GPIO	8 biţi ITU-R 656/VIP 2.0 pixel input	8 biţi ITU-R 656/VIP 2.0 pixel input
Broadcast audio	BTSC Mono	BTSC dbx, NICAM, A2, EIAJ, FM	NICAM, A2, FM
Intrare audio	Mono-line sau port I2S	Port stereo I2S	Port stereo I2S
Ieşire audio	N/A	Stereo DACs, port I2S sau PCI Bus	Stereo DACs, port I2S sau PCI Bus
Flux de date MPEG	Port I2S	Port dedicat 80Mbps MPEG	Port dedicat 80Mbps MPEG
Port pentru flux de date bidirecţional	N/A	Intel/Motorola host port şi VIP 2.0 host master port	Doar Intel/Motorola host port
Alimentare	5V	3.3/1.8V	3.3/1.8V

DICŢIONAR

CHANNEL PREVIEW
Funcţie software prin intermediul căreia se afişează succesiv imagini statice de pe un număr stabilit de canale TV. Din această fereastră se poate alege (de obicei prin dublu click) postul dorit pentru a continua vizionarea.

CHIP DE COMPRESIE VIDEO
Chip responsabil cu compresia video, dar care permite şi crearea unei varietăţi de efecte 2D în timp real fără a se face nici un fel de randare.

CODEC VIDEO
Un circuit hardware care face conversia semnalului video analog în cod digital (digitizare) sau invers. Termenul se foloseşte şi pentru tehnologia de comprimare/decomprimare ce poate fi realizată atât la nivel hardware (plăci speciale de achiziţie), cât şi software (caz în care sunt utilizate resursele calculatorului).

COMPOSITE VIDEO
Transmisie sau înregistrare video care mixează informaţiile despre culori, sincronizând apoi toate semnalele împreună. Conectorul cel mai folosit pentru acest semnal este RCA.

COMPRIMARE VIDEO
Codarea fişierului video digital pentru a ocupa mai puţin spaţiu de stocare sau mai puţină lăţime de bandă de transmisie.

CONECTOR RCA
Mufă pentru cablul coaxial format din două fire (semnal şi împământare); se foloseşte în special pentru conectarea componentelor audio şi video. Codarea color a mufelor este standard: galben pentru video, roşu şi alb pentru audio.

DE-INTERLACING
Reprezintă metoda prin care se încearcă reducerea fenomenului de "interlacing" atât la tunerele TV, cât şi ulterior, la codarea fişierului capturat.

INTERLACED
Metodă prin care se afişează pe ecranul unui CRT mai întâi liniile cu numere impare, apoi cele cu numere pare. Prin această metodă se pot afişa mai multe informaţii utilizând circuite simple. Dezavantajul major este apariţia unei pâlpâiri continue, vizibilă la obiecte mici sau la text. În trecut monitoarele foloseau această metodă pentru a afişa rezoluţii mari. Un alt parametru important pentru eliminarea pâlpâirii ecranului este frecvenţa de scanare verticală (rata de reîmprospătare), ce măsoară de câte ori este afişat întregul ecran într-o secundă (un minim pentru eliminarea pâlpâirii ecranului este 70Hz).

INTERLACING
Camerele video digitale înregistrează 50 de "câmpuri" pe secundă, un câmp reprezentând jumătate din imaginea capturată. În redare se mixează două câte două câmpuri pentru a forma 25fps. Camerele analogice înregistrează în mod similar, însă fiecare câmp dintr-o pereche conţine liniile pare sau impare ale imaginii finale. Fenomenul de "interlacing" este evident la vizionarea pe un tuner TV mai ales în momentele în care un text se deplasează de la stânga la dreapta (cum ar fi în timpul programelor de ştiri de la Realitatea TV).

MJPEG (MOTION JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERT GROUP)
Foloseşte un algoritm fără pierdere de date la setarea de calitate maximă, care nu afectează calitatea imaginilor. Pe măsură ce compresia creşte, scad dimensiunea fişierului, dar şi calitatea videoclipului. Pentru a folosi MJPEG este nevoie de plăci care realizează compresia şi decompresia hardware.

MPEG
Spre deosebire de MJPEG, în codarea MPEG se pierde informaţie, dar calitatea rămâne aproximativ aceeaşi cu a standardului VHS. Pentru decodarea MPEG-1 nu este nevoie de un decodor hardware, astfel încât filmele MPEG-1 pot fi vizionate pe aproape orice calculator. MPEG-2 are o calitate mult mai mare, datorită rezoluţiei ridicate (până la 1280x720 la 60 cadre pe secundă).

MULTIPLEX
Operaţia de combinare a fluxului video cu cel audio într-un singur fişier.

MULTISYSTEM
Termenul se referă la o componentă video care poate reda două sau mai multe standarde video (NTSC, PAL, SECAM).

PICTURE-IN-PICTURE
În televiziune această funcţie permite vizionarea concomitentă a două sau mai multe canale TV. În domeniul tunerelor TV această opţiune reprezintă capacitatea player-ului software de a reda în acelaşi timp o transmisie în direct şi o înregistrare.

PROGRESSIVE SCAN
Sistem video prin care sunt afişate toate liniile unui cadru într-un singur pas, spre deosebire de sistemul interlaced, unde sunt afişate doar jumătate din linii.

RANDARE
A face vizibil rezultatul final. Termenul provine din lumea grafică, iar în editarea video reprezintă procesul de prelucrare finală a fişierului căruia i s-au adăugat efecte, titluri, fişiere audio, video sau tranziţii între cadre.

REAL TIME RECORDING
Funcţie care permite înregistrarea unui semnal video folosind un anumit codec software. Codarea este realizată de procesor şi din această cauză este foarte important ca această funcţie să nu fie confundată cu codarea hardware, situaţie în care puterea procesorului nu mai contează aşa mult.

TIME-SHIFTING
Funcţie software a player-ului prin intermediul căreia se înregistrează o transmisiune TV şi se redă captura cu o întârziere dorită de utilizator. Prin folosirea acestei funcţii software, utilizatorul are posibilitatea de a nu pierde nici un moment din emisiunea favorită, chiar şi atunci când apare o situaţie neprevăzută şi trebuie părăsită camera.

TV SCHEDULER
Modul al player-ului TV care permite programarea viitoarelor înregistrări. În general gestionarea acestor programări se realizează după oră, dată, post TV şi frecvenţă.

interiorul carcasei) şi de posibilitatea de a urmări programe TV fără a porni calculatorul.

SISTEM DE NOTARE

Tunerele interne au primit note pentru şase categorii, cu următoarea influenţă asupra notei finale: calitate imagine (25%), calitate captură (25%), accesorii (20%), dotări (15%), software (10%) şi documentaţie (5%).

Tunerele externe au primit note cu o influenţă diferită asupra notei finale: calitate imagine (40%), calitate captură (10%), accesorii (15%), dotări (20%), software (10%) şi documentaţie (5%).

MONOPOLUL CONEXANT

Producătorii de tunere TV nu au foarte multe opţiuni în alegerea chipset-ului pentru decodare video. Majoritatea modelelor au la bază unul dintre chipset-urile Conexant. Cea mai recentă familie de chipset-uri Conexant este CX2388x (unde x poate fi 0, 1, 2 sau 3). Diferenţa principală este că chipset-urile CX2388x realizează decodarea pe 10 biţi, faţă de varianta anterioară, BT878A, care realiza această operaţie pe 8 biţi.

SISTEMUL DE TEST

Testele au fost efectuate pe următoarea platformă hardware: placă de bază ABIT IC7-G, memorie 2x256MB Corsair, harddisk Seagate Barracuda ATA IV 40GB şi procesor Intel Pentium 4 la 2.4GHz (FSB800).

Cablul coaxial folosit a fost dotat cu o mufă metalică non-90 de grade, iar compania CaTV a fost Astral. Sistemul de operare Windows XP Professional a fost instalat "pe curat" pentru fiecare tuner TV. S-au testat funcţionalitatea opţiunii de autoscanare, claritatea imaginii, calitatea fişierului capturat (format avi şi MPEG-2).

CONCLUZIE

În momentul când vă hotărâţi să achiziţionaţi un tuner TV trebuie să stabiliţi în primul rând ce buget aveţi şi dacă doriţi o variantă internă sau una externă. Nu vă recomand plăcile video cu tunere TV (de tip "All In Wonder"), deoarece generaţiile de chipset-uri grafice se schimbă foarte rapid, acesta fiind şi singurul motiv pentru care nu am acceptat astfel de soluţii în test. Un alt lucru de care trebuie să ţineţi cont este să verificaţi dacă tunerul TV are în specificaţii sistemele PAL BG şi PAL DK. Conectorii disponibili sunt, de asemenea, foarte importanţi dacă doriţi să realizaţi captură de pe o cameră video sau un VCR.

Liviu Marica



72.51€ / 12 luni
Lasting Systems
0256-20.12.78
www.lasting.ro

AverMedia AverTV Box3

Tunerul TV extern AverTV Box3 permite vizionarea posturilor TV fără a fi nevoie să pornim calculatorul. Atunci când dorim să lucrăm la calculator, cu o singură apăsare de buton putem să comutăm de pe semnalul TV pe semnalul plăcii video. Funcția de "PC BGM" permite păstrarea sunetului TV atunci când suntem în modul "PC".

CALITATE IMAGINE

Funcția de scanare automată a canalelor a detectat toate cele 47 de posturi TV, iar calitatea imaginii a fost foarte bună pe majoritatea dintre ele. AverTV Box3 oferă trei rezoluții: 640x480, 800x600 și 1024x768.

DOTĂRI

AverTV Box3 are dotări foarte bune la capitolul conectori, însă dimensiunile mari (240x140x44mm) pot să creeze probleme în găsirea unui nou spațiu liber pe biroul vostru aglomerat.

CONCLUZIE

O alegere bună pentru utilizatorii care doresc un tuner TV extern cu multe opțiuni de interconectare audio-video.

- Interfață: **VGA**
- Chipset: **N/A**
- Sistem: **PAL BG/DK, SECAM, NTSC**
- Modul radio FM: **Nu**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Nu**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **VGA in, VGA out, 2xvideo-audio RCA in, 1xvideo-audio RCA out, S-Video, jack audio in/out**

Verdict 75.05



72.51€ / 12 luni
Lasting Systems
0256-20.12.78
www.lasting.ro

AverMedia AverTV Box5 Live

AverTV Box5 Live reprezintă o versiune cu dimensiuni mult mai mici decât AverTV Box3, însă, din fericire, păstrează calitatea foarte bună a imaginii.

CALITATE IMAGINE

Toate cele 47 de posturi TV au fost detectate de funcția "autoscan", iar imaginea a fost de o calitate foarte bună pe majoritatea dintre ele. În timpul testelor am întâlnit de trei ori o problemă: imaginea devenea alb-negru, singura modalitate de a reveni la imaginea color fiind repornirea tunerului TV.

DOTĂRI

Intrările audio-video RCA și S-Video pot fi folosite pentru a conecta la monitor (LCD sau CRT) un aparat VCR sau chiar o consolă pentru jocuri (cum ar fi Nintendo, Dreamcast, PlayStation 2 sau XBOX). Este interesant de menționat că nu dispune de teletext, chiar dacă pe telecomandă apare această opțiune.

CONCLUZIE

O soluție foarte bună pentru posesorii de monitoare LCD sau pentru cei care au o placă video cu intrare video.

- Interfață: **VGA**
- Chipset: **N/A**
- Sistem: **PAL BG/DK, SECAM, NTSC**
- Modul radio FM: **Nu**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Nu**
- Teletext: **Nu**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **VGA in, VGA out, 2xvideo-audio RCA in, 1xvideo-audio RCA out, S-Video, jack audio in/out**

Verdict 74.65



75.9$ / 12 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Items MuchTVUSB2.0

MuchTVUSB2.0 este un tuner TV extern ce oferă și posibilitatea realizării de captură video-audio datorită modulului de conectare prin portul USB 2.0. Este compatibil și cu standardul USB 1.1, însă acest tip de conectare nu este recomandat deoarece se pierde foarte mult din calitatea capturii.

CALITATE IMAGINE

Sunetul a prezentat distorsiuni (mai ales la volum mare), iar imaginea de pe aproximativ 20% din posturile TV a avut o calitate mai slabă decât în cazul celorlalte tunere externe din test.

DOTĂRI

Player-ul TV al tunerului MuchTVUSB2.0, Honestech TV Plus, este unul dintre cele mai performante programe pentru tunere TV din punctul de vedere al ergonomiei și al facilităților de editare. Foarte utilă este opțiunea de tăiere a anumitor fragmente video direct din interfața player-ului.

CONCLUZIE

O soluție viabilă pentru posesorii de notebook-uri sau pentru cei care își doresc un tuner TV extern capabil să realizeze captură prin portul USB 2.0.

- Interfață: **USB 2.0**
- Chipset: **VX7011**
- Sistem: **PAL BG/DK**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Nu**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **USB 2.0, RCA audio stereo in, RCA video in, FM**

Verdict 84.40



56$ / 12 luni
Quartz Computers
021-410.99.48
www.quartz.ro

Kworld Mpeg TV Station/USB

Kworld Mpeg TV Station/USB este un tuner TV extern ce se conectează la PC prin portul USB 1.1. Sunetul TV și radio se poate recepționa fie direct prin portul USB, fie prin placa de sunet.

CALITATE IMAGINE

Posturile TV nu au fost recepționate în totalitate deoarece căutarea se realizează după standardul DK sau BG, dar în mod separat. Calitatea imaginii este destul de slabă atât din cauza transferului mic ce poate fi realizat pe USB 1.1, cât și a software-ului deficitar.

DOTĂRI

Pachetul software al tunerului conține programul WinDVR, însă acesta nu poate realiza o serie importantă de operații (programarea înregistrărilor, schimbarea volumului sau a sursei video) fără mini-controller-ul Kworld.

CONCLUZIE

Kworld Mpeg TV Station/USB poate reprezenta o soluție pentru cei care doresc un tuner TV extern cu posibilitate de captură pe USB, însă au un calculator dotat doar cu USB 1.1.

- Interfață: **USB 1.1**
- Chipset: **N/A**
- Sistem: **PAL BG/DK**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Nu**
- Teletext: **Nu**
- Stereo TV: **Nu**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Nu**
- Conectori: **S-Video, jack audio in/out, RCA video in, FM**

Verdict 67.05



64.9$ / 12 luni
Quartz Computers
021-410.99.48
www.quartz.ro

V-Stream Xpert TV-PVR USB2.0

Xpert TV-PVR USB2.0 folosește o conexiune USB 2.0 cu PC-ul, prin care încearcă să rezolve cea mai mare problemă a tunerelor TV externe: captura.

CALITATE IMAGINE

Am reușit să recepționăm cu funcția de autoscanare două posturi TV pe standardul PAL DK și 27 de posturi TV folosind standardul PAL BG. Ulterior se pot seta majoritatea canalelor prin introducerea directă a frecvenței canalului dorit. Imaginea a avut o calitate mai bună decât în cazul tunerului TV extern Kworld, însă a fost mult mai slabă în modul "full screen" decât cea oferită de AverMedia Box3 sau Box5.

DOTĂRI

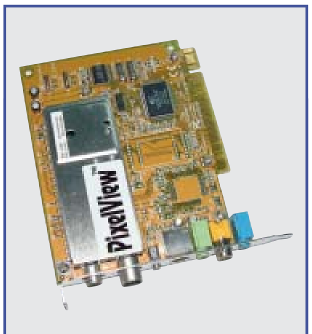
Are nevoie pentru funcționare de alimentare externă, în comparație cu tunerul TV extern Kworld, care se alimenta prin intermediul portului USB 1.1.

CONCLUZIE

Cei care își doresc un tuner extern, dispun de un calculator puternic și de un port USB 2.0 pot lua în calcul și această soluție.

- Interfață: **USB 2.0**
- Chipset: **N/A**
- Sistem: **PAL BG/DK**
- Modul radio FM: **Nu**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Nu**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video, jack audio in/out, RCA video in**

Verdict 76.50



39$ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Prolink PixelView Play TV Pro

PixelView Play TV Pro este un tuner TV ce are la bază chipset-ul Conexant 878A. Dispune de funcție radio (între 87.5 și 108MHz) și teletext WST (World Standard Teletext).

CALITATE IMAGINE

Stabilirea standardului se poate face în funcție de țară (România nu este pe listă) sau după numele standardului (PAL BG/DK, SECAM), iar pentru setarea parametrilor de captură se poate stabili o rezoluție între 88x72 și 720x576. Toate posturile TV recepționate cu funcția de autoscanare au avut o calitate bună pentru un tuner cu chipset Conexant 878A.

DOTĂRI

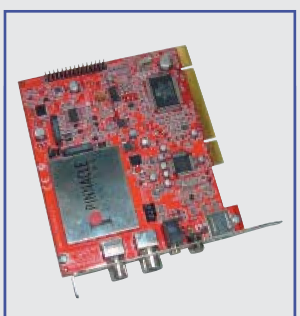
Este de menționat și existența modelului PixelView Play TV Pro Ultra ce are chipset Conexant CX23881-17 (cu decodare pe 10 biți) în loc de Conexant 878A (decodare pe 8 biți).

CONCLUZIE

O alegere bună pentru cei care doresc achiziționarea unui tuner TV cu un raport dotări/preț avantajos.

- Interfață: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL BG/I/DK/SECAM**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video, jack audio out/in, RCA video in, S-Video, telecomandă**

Verdict 85.80



89€ / 24 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

Pinnacle PCTV Pro

Pinnacle PCTV Pro este un tuner TV stereo cu chipset Conexant 878A.

CALITATE IMAGINE

Imaginea a fost clară pe majoritatea canalelor TV, iar partea de captură nu ne-a pus probleme în timpul testelor. În modul "full screen" claritatea scade în mod vizibil. Funcția de scanare automată a detectat majoritatea posturilor TV.

DOTĂRI

Pachetul software cuprinde PCTV Vision Pro 5.50, Webtext, T-Rex și excelentul program de editare Pinnacle Studio 8 (versiunea de evaluare). Pentru captură video se poate opta pentru una din rezoluțiile următoare: 720x576, 704x576, 352x288, 352x576 sau 480x576. Encodarea se poate realiza folosind orice codec instalat în sistem (MPEG-1, MPEG-2, DV sau chiar DivX).

CONCLUZIE

O soluție bună pentru amatorii de captură și editare video, însă cu un preț cam mare pentru ceea ce oferă.

- Interfață: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL BG/I/DK/SECAM**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video, jack audio out, RCA video in, S-Video**

Verdict 91.75



75.9€ / 24 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare
UltraPRO Computers

Leadtek WinFast DV2000

Leadtek WinFast DV2000 este un pachet de editare video atât din punctul de vedere al dotărilor, cât și din punctul de vedere al software-ului oferit.

CALITATE IMAGINE

Chipset-ul care stă la baza acestui tuner TV, Conexant CX23881-19, permite decodarea pe 10 biți și oferă o imagine mai clară decât Conexant 878A. Toate canalele au fost recepționate la o calitate bună. Pentru captură se poate folosi orice codec video instalat în sistem, prin urmare chiar și DivX.

DOTĂRI

Amatorii de editare video vor aprecia cu siguranță cele trei porturi Firewire ce permit realizarea unei capturi video de pe o cameră video DV la un înalt nivel calitativ.

CONCLUZIE

Este de remarcat prețul foarte bun al acestei soluții comparativ cu dotările excelente, începând cu pachetul software și terminând cu accesoriile. Un pachet complet pentru amatorii de editare video.

- Interfață: **PCI**
- Chipset: **Conexant CX23881-19**
- Sistem: **PAL BG+DK+I/SECAM, NICAM**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **FM, S-Video in, jack audio out, RCA video in, 2xRCA audio, 3xFirewire, telecomandă**

Verdict 93.65



64.9€ / 24 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare
UltraPRO Computers

Leadtek WinFast TV2000 XP Expert

Comparativ cu varianta WinFast TV2000 XP Deluxe, WinFast TV2000 XP Expert oferă sunet stereo şi o imagine îmbunătăţită.

CALITATE IMAGINE

Imaginea este clară, iar pentru captură se poate folosi orice codec instalat în sistem. Pentru a obţine rezultate foarte bune vă recomandăm să folosiţi la captură un codec fără pierderi de calitate (cum ar fi codec-ul Huffyuv cu format YUY2) şi apoi să convertiţi fişierul rezultat în DivX sau MPEG-2.

DOTĂRI

Este printre puţinele tunere din test a căror conectare la placa de sunet se realizează în interiorul calculatorului, şi nu în spate prin mufa "line-in". Pachetul software este compus din Ulead Cool 3D SE, DVD MovieFactory 2.5 SE şi VideoStudio 7 SE DVD.

CONCLUZIE

WinFast TV2000 XP Expert este o soluţie foarte bună pentru cei care doresc să profite de calitatea imaginii oferite de chipset-ul Conexant CX23881-19.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant CX23881-19**
- Sistem: **PAL BG+DK+I/SECAM, NTSC, NICAM**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **FM, S-Video in, audio out, RCA video in, 2xRCA audio in, telecomandă**

Verdict 92.45



53.9€ / 24 luni
Skin Media / Best Computers
Depozitul de Calculatoare

Leadtek WinFast TV2000 XP Deluxe

WinFast TV2000 XP Deluxe a fost lansat în urmă cu aproape doi ani şi are la bază chipset-ul Conexant 878A.

CALITATE IMAGINE

Canalele au fost detectate corespunzător. Majoritatea posturilor TV au beneficiat de o claritate bună pentru posibilităţile chipset-ului Conexant 878A (decodare pe 8 biţi). Diferenţa dintre WinFast TV2000 XP Deluxe şi varianta Expert (chipset Conexant CX23881-19, decodare pe 10 biţi) este destul de mică la capitolul claritate a imaginii.

DOTĂRI

Versiunile cele mai recente de drivere şi software au făcut posibile funcţii interesante care nu erau disponibile în momentul lansării pe piaţă. Astfel, după ce am instalat de pe site-ul Leadtek cel mai recent pachet software, MMCD 3.7, am avut acces la noi funcţii, cum ar fi teletext, power-up scheduling sau Channel Surf.

CONCLUZIE

WinFast TV2000 XP Deluxe are o claritate bună a imaginii, facilităţi de captură video şi un bun raport performanţe/preţ.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL BG+DK+I/SECAM, NTSC, NICAM**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Nu**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **FM, S-Video in, audio out, RCA video in, 2xRCA audio in, telecomandă**

Verdict 90.45



34.27€ / 24 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Jetway PCI TV Station

Layout-ul tunerului TV Jetway PCI TV Station a rămas neschimbat de mai mult de doi ani. Au apărut opţiuni ce fac referire la captura real time MPEG-1&MPEG-2, dar singura schimbare efectivă este adăugarea programului InterVideo WinDVR în pachetul software.

CALITATE IMAGINE

O serie de posturi TV nu au fost detectate atunci când am folosit funcţia de autoscanare din player-ul TV Station. Imaginea are o calitate decentă pentru un tuner TV ce are un preţ sub 35€.

DOTĂRI

Jetway PCI TV Station dispune de mufă S-Video şi radio FM. Cablurile din pachet sunt: audio stereo, antenă FM şi senzor telecomandă. De câte ori am accesat funcţia "Time-shifting" am obţinut un mesaj de eroare.

CONCLUZIE

Jetway PCI TV Station este un tuner TV adresat utilizatorilor cu buget redus. Dacă achiziţionaţi acest tuner TV vă recomandăm să nu folosiţi player-ul TV Station din pachet.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL BG+DK**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Nu**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **FM, S-Video in, audio out, RCA video in, telecomandă**

Verdict 77.50



36€ / 24 luni
Quartz Computers
021-410.99.48
www.quartz.ro

Kworld Mpeg TV Station/PCI

Kworld Mpeg TV Station/PCI are un layout aproape identic cu cel al tunerului TV Jetway PCI TV Station. Singurele diferenţe constau în doi condensatori şi două rezistenţe amplasate în partea dreaptă a tunerului. Kworld a ales să folosească doi condensatori de 1000µF, iar Jetway a utilizat condensatori de 220µF.

CALITATE IMAGINE

Imaginea a fost foarte clară pe anumite programe, însă captura MPEG-2 nu s-a ridicat la un nivel foarte înalt.

DOTĂRI

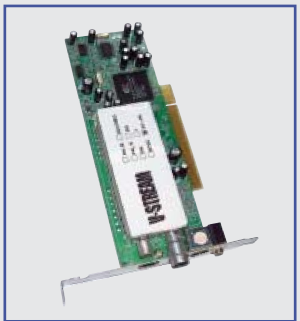
Kworld Mpeg TV Station/PCI are mufă S-Video (nu este oferit şi un cablu S-Video), jack audio in şi RCA video in. Accesarea atât a aplicaţiei de teletext, cât şi a funcţiei de "Time-shifting" a produs apariţia unor erori. Cablurile din pachet sunt doar cele absolut necesare: audio stereo, antenă FM şi senzor telecomandă.

CONCLUZIE

Kworld Mpeg TV Station/PCI este un tuner TV cu un preţ bun, dar fără dotări de top.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL BG+DK**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Nu**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **FM, S-Video in, audio out, RCA video in, telecomandă**

Verdict 77.50



41.5$ / 24 luni
Quartz Computers
021-410.99.48
www.quartz.ro

V-Stream Xpert TV-PVR 883

V-Stream Xpert TV-PVR 883 are la bază cel mai recent chipset Conexant: CX23883-19.

CALITATE IMAGINE

La alegerea României pentru standardul de țară au fost detectate majoritatea canalelor, însă doar un singur post TV a fost recepționat color. După multe schimbări de standarde și reporniri ale player-ului TV am reușit să recepționăm color toate canalele. Atât calitatea imaginii, cât și cea a capturii au fost foarte bune.

DOTĂRI

PCB-ul este destul de îngust pentru un tuner TV și are doar patru conectori: antenă FM, antenă TV, senzor telecomandă și o mufă specială. În această ultimă mufă se introduce un cablu convertor audio-video ce oferă următoarele tipuri de conectare: 2xRCA audio, RCA video, S-Video și jack ieșire audio.

CONCLUZIE

Designul îl recomandă pentru carcasele unde spațiul este vital, așa cum este cazul mini PC-urilor.

- Interfață: **PCI**
- Chipset: **Conexant CX23883-19**
- Sistem: **PAL BG+DK**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **FM, S-Video in, audio out, RCA video in, 2xRCA audio in, telecomandă**

Verdict 90.75



37.3$ / 12 luni
Chrome Computers / Lasting System
021-330.62.64 / 0256-20.12.78
www.chrome.ro / www.lasting.ro

AverMedia AverTV GO 007

AverMedia AverTV GO 007 are la bază un chipset Philips SAA7130HL și un demodulator TNF8831-2.

CALITATE IMAGINE

Chipset-ul Philips SAA7130HL oferă o decodare video pe 9 biți (comparativ cu 8 biți la Conexant 878A și 10 biți la Conexant CX2388X).

DOTĂRI

Player-ul TV este ușor de utilizat atât din punctul de vedere al setărilor, cât și din cel al accesării celor mai utilizate funcții. Singura problemă pe care am observat-o a fost o mică întârziere între apăsarea butonului pentru "Time-shifting" și pornirea efectivă a înregistrării. Posturile au fost recepționate corespunzător, iar claritatea imaginii a fost comparabilă cu cea obținută de tunerele cu chipset Conexant CX2388X.

CONCLUZIE

Un tuner TV care dovedește că chipset-urile Philips pot fi o alternativă viabilă la cele Conexant (bineînțeles, dacă beneficiază de o implementare bună).

- Interfață: **PCI**
- Chipset: **Philips SAA7130HL**
- Sistem: **PAL BG+DK**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **FM, S-Video in, audio out, RCA video in, 2xRCA audio in, telecomandă**

Verdict 89.50



61.6€ / 36 luni
UltraPRO Computers / UbiSoft România
021-211.70.90 / 021-231.67.69
www.ultrapro.ro / www.hercules.com

Hercules SmartTV Stereo

Versiunea stereo a tunerului Hercules SmartTV are la bază tot chipset-ul Conexant 878A, iar demodulatorul este Tvision TVF6531-B/DF.

CALITATE IMAGINE

Calitatea imaginii este suficient de bună, singurul lucru de reproșat fiind faptul că funcția de autoscanare a setat de două-trei ori același program.

DOTĂRI

Player-ul TV din pachetul software al lui SmartTV Stereo este PowerVCR II, versiunea 3.0. Acest program este superior din multe puncte de vedere majorității playerelor ce fac parte din dotarea tunerelor TV din acest test. După ce am selectat la standardul de țară "România", am avut o surpriză plăcută atunci când în ultimul meniu al PowerVCR II a apărut adresa unui site cu programele posturilor TV recepționate în țara noastră.

CONCLUZIE

Hercules SmartTV Stereo este o soluție bună pentru cei care doresc să realizeze captură video în format MPEG-1&MPEG-2.

- Interfață: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL BG+DK**
- Modul radio FM: **Nu**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video in, audio out, RCA video in, audio in, telecomandă**

Verdict 85.15



67$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

ASUS TV FM Card

ASUS a ales să folosească pentru tunerul său TV FM chipset-ul SAA7134HL. Pentru conectare la placa audio se folosește un cablu cu patru pini (inclus în pachet). Conectarea se realizează în interiorul calculatorului, nu prin mufa "line-in".

CALITATE IMAGINE

Operația de autoscanare a durat mai mult decât de obicei, însă rezultatele au fost pe măsura așteptării. Funcțiile de TV și radio sunt integrate într-o interfață (cu un design ergonomic și foarte interesant) numită ASUS Home Theater.

DOTĂRI

Senzorul de telecomandă se conectează pe portul USB. Mufele RCA (intrări audio-video) și S-Video sunt poziționate pe un controller conectat la tunerul TV printr-un cablu lung de 1.5 metri. Telecomanda este asemănătoare cu cele de la plăcile ATI All-In-Wonder.

CONCLUZIE

Fanii ASUS vor fi încântați să își instaleze lângă placa video ASUS, pe o placă de bază ASUS, un tuner cu aceeași marcă.

- Interfață: **PCI**
- Chipset: **Philips SAA7134HL**
- Sistem: **PAL BG+DK**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video in, 2xaudio in, RCA video in, FM**

Verdict 90.85



40.6$ / 12 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Items MuchTV DVR

Chiar dacă pe cutia tunerului se poate observa o poză fără radio FM, varianta primită de noi pentru testare, Items MuchTV DVR, are această dotare. Din punctul de vedere al pachetului software şi al layout-ului, Items MuchTV DVR este asemănător atât cu Jetway, cât şi cu Kworld Mpeg TV Station/PCI.

CALITATE IMAGINE

Posturile TV recepţionate au avut în timpul testelor o calitate slabă a imaginii. Nici calitatea capturii nu s-a ridicat la înălţime. Autosetarea nu a pus probleme, majoritatea canalelor fiind recepţionate corect (40 posturi dintr-un total de 47).

DOTĂRI

Pentru captură MPEG-1&MPEG-2, Items a inclus în pachetul software player-ul TV InterVideo WinDVR, deoarece programul folosit până acum nu avea aceste facilităţi.

CONCLUZIE

Un tuner TV entry-level care împreună cu un player mai performant poate oferi o vizionare decentă.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL BG+DK, SECAM**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Nu**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video in, 2xaudio in, RCA video in, FM**

Verdict 74.50



47.85€ / 24 luni
UltraPRO Computers
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77

Terratec TerraTValue

Terratec TerraTValue are la bază chipset-ul Conexant 878A, iar demodulatorul este Philips TDA9800T.

CALITATE IMAGINE

Am fost nevoiţi să încercăm mai multe standarde de ţară deoarece din lista player-ului TerraTValue lipseşte România. După ce am încercat diferite variante, ne-am oprit la selectarea standardului pentru Italia. După ce am rulat funcţia de autoscanare au fost detectate majoritatea programelor, însă nu am avut imagine pe nici unul dintre ele. Situaţia s-a remediat "miraculos" după ce am restartat sistemul de două ori.

DOTĂRI

Este singurul tuner TV din test care nu are telecomandă. Funcţia de teletext este bine implementată, iar software-ul are o ergonomie foarte bună, tipică pentru programele Terratec.

CONCLUZIE

Un tuner cu o claritate bună a imaginii şi a capturii, dar cu un pachet software neactualizat.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL DK, PAL BG**
- Modul radio FM: **Nu**
- Telecomandă: **Nu**
- Time-shifting: **Nu**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Nu**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video in, audio in/out, RCA video in**

Verdict 73.25



83$ / 12 luni
Quartz Computers
021-410.99.48
www.quartz.ro

V-Stream DV/AV Expert TV Stereo

După cum indică şi numele, V-Stream DV/AV Expert TV Stereo este mai mult un pachet software de editare video care are şi opţiunea de tuner TV. Din păcate, îi lipseşte funcţia de radio FM.

CALITATE IMAGINE

Doar o mică parte din canale au fost recepţionate corespunzător la o primă scanare automată. Am efectuat o serie de setări pentru balansul culorilor, iar rezultatul final a fost mulţumitor. Pentru cei care au cameră video DV, tunerul este dotat cu un port Firewire.

DOTĂRI

Pachetul conţine majoritatea cablurilor de care veţi avea nevoie pentru captură audio-video: RCA video, convertor audio jack stereo in 2xRCA, S-Video, Firewire (4-4). Pachetul software, compus din PowerDirector şi PowerVCR II SE, vă va fi de un real folos în activităţile de captură şi editare video.

CONCLUZIE

V-Stream DV/AV Expert TV Stereo este un pachet interesant de captură şi editare audio-video.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant CX23881-19**
- Sistem: **PAL BG+DK**
- Modul radio FM: **Nu**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Da**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Da**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video in, audio in/out, RCA video in, Firewire**

Verdict 92.95



51.7$ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zoltrix Genie Wonder PRO

Zoltrix Genie Wonder PRO este un tuner TV cu chipset Conexant 878A şi un demodulator mai rar întâlnit: Philips TDA5737w.

CALITATE IMAGINE

Software-ul este realizat parcă în grabă, ergonomia este slabă, iar partea de captură a fost aproape uitată. În schimb, canalele TV se pot ordona foarte uşor şi există posibilitatea de reglare fină. Atunci când am folosit programul Dscaler am reuşit să obţinem o creştere substanţială a calităţii imaginii.

DOTĂRI

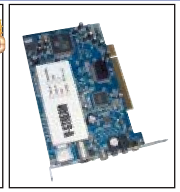
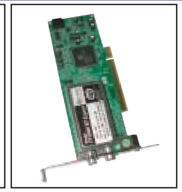
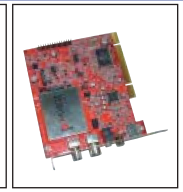
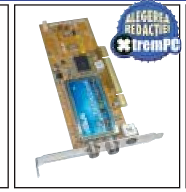
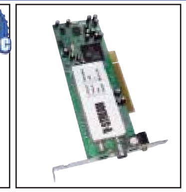
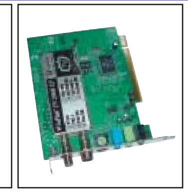
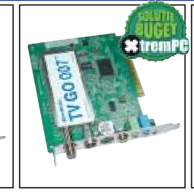
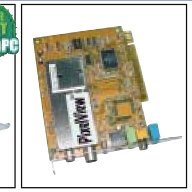
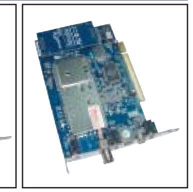
Zoltrix Genie Wonder PRO are radio FM şi un program dedicat pentru ascultarea şi înregistrarea audio. Telecomanda este foarte simplist realizată, însă designul anost este compensat de faptul că senzorul are un cablu suficient de lung pentru oricine (1.95 metri).

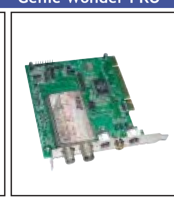
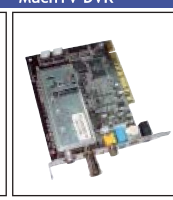
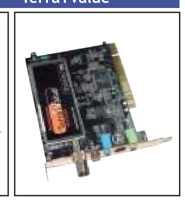
CONCLUZIE

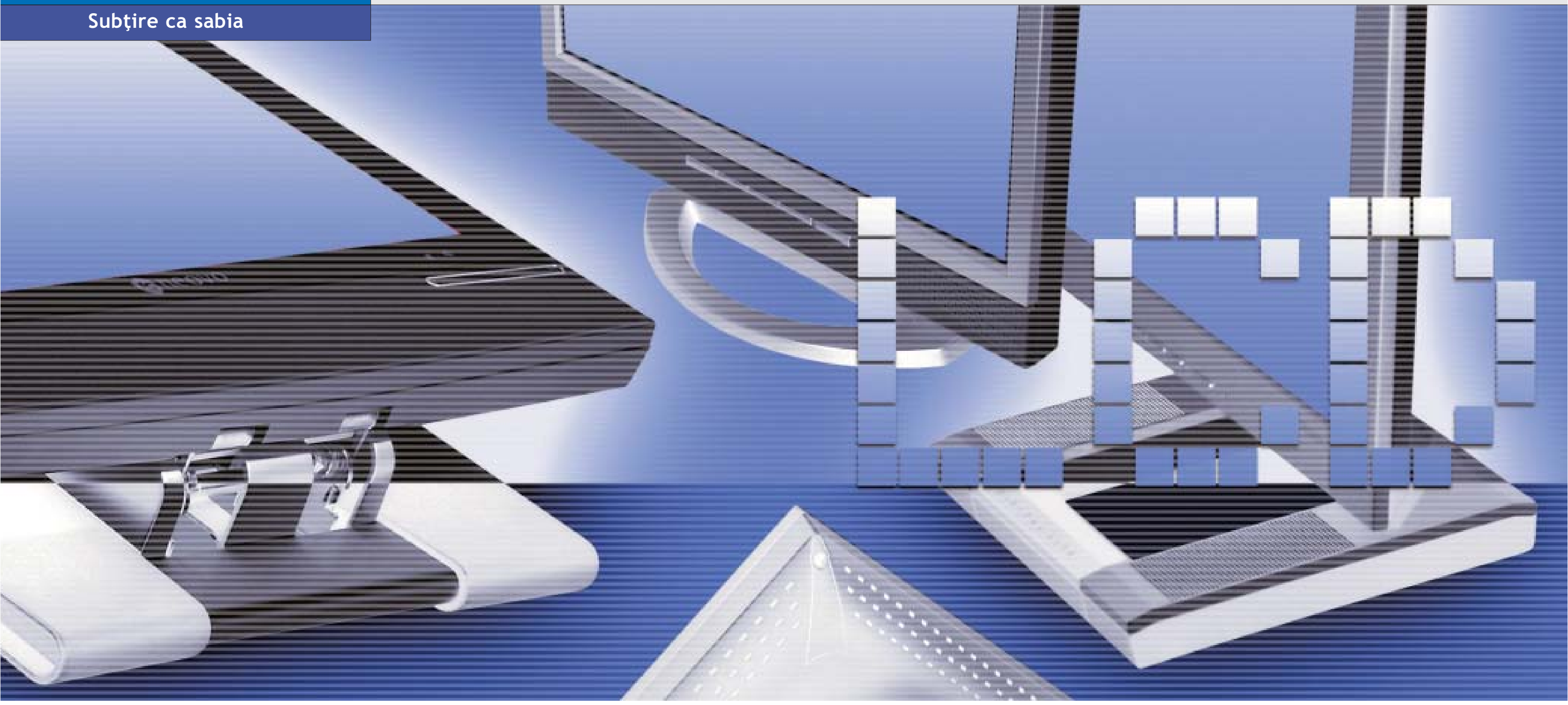
Dacă achiziţionaţi tunerul Zoltrix Genie Wonder PRO, sfatul nostru este să folosiţi alt software atât pentru vizualizare TV, cât şi pentru captură video.

- Interfaţă: **PCI**
- Chipset: **Conexant 878A**
- Sistem: **PAL DK, PAL BG**
- Modul radio FM: **Da**
- Telecomandă: **Da**
- Time-shifting: **Nu**
- Teletext: **Da**
- Stereo TV: **Nu**
- Autoscanare: **Da**
- Fine tune: **Da**
- Conectori: **S-Video in, audio in/out, RCA video in**

Verdict 75.75

	Leadtek WinFast DV2000	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	Pinnacle PCTV Pro	ASUS TV FM Card	V-Stream Xpert TV-PVR 883	Leadtek WinFast TV2000 XP Deluxe	AverMedia AverTV GO 007	Prolink PixelView Play TV Pro	Hercules SmartTV Stereo
										
Preț	75.9€	83$	64.9€	89€	67$	41.5$	53.9€	37.3$	39$	61.6€
Detalii tehnice										
Chipset	Conexant CX23881-19	Conexant CX23881-19	Conexant CX23881-19	Conexant 878A	Philips SAA7134HL	Conexant CX23883-19	Conexant 878A	Philips SAA7130HL	Conexant 878A	Conexant 878A
Modul radio FM	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Interfață	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
Teletext	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Stereo TV	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Fine tune	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Telecomandă	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Baterii telecomandă	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Note										
Calitate imagine	96	96	96	94	93	95	93	94	85	87
Captură	95	95	95	95	90	90	90	90	81	85
Dotări	98	90	90	90	90	90	90	90	90	85
Software	92	93	92	90	92	90	92	90	90	94
Accesorii	90	92	90	90	92	90	90	85	89	80
Documentație	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Verdict	93.65	92.95	92.45	91.75	90.85	90.75	90.45	89.50	85.80	85.15

	Kworld Mpeg TV Station/PCI	Jetway PCI TV Station	Zoltrix Genie Wonder PRO	Items MuchTV DVR	Terratec TerraTValue	Items MuchTVUSB2.0	V-Stream Xpert TV-PVR USB2.0	AverMedia AverTV Box3	AverMedia AverTV Box5 Live	Kworld Mpeg TV Station/USB
										
Preț	36€	34.27€	51.7$	40.6$	47.85€	75.9$	64.9$	72.51€	72.51€	56$
Detalii tehnice										
Chipset	Conexant 878A	Conexant 878A	Conexant 878A	Conexant 878A	Conexant 878A	VX7011	N/A	N/A	N/A	N/A
Modul radio FM	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Interfață	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	USB 2.0	USB 2.0	VGA	VGA	USB 1.1
Teletext	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Stereo TV	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu
Fine tune	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Telecomandă	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da
Baterii telecomandă	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Da	Nu
Note										
Calitate imagine	87	87	80	75	81	81	76	99	100	60
Captură	70	70	70	70	70	80	72	N/A	N/A	50
Dotări	85	85	85	85	70	90	68	89	85	70
Software	85	85	85	85	80	85	93	N/A	N/A	80
Accesorii	70	70	70	70	70	90	80	91	91	80
Documentație	60	60	60	60	60	80	80	80	80	81
Verdict	77.50	77.50	75.75	74.50	73.25	84.40	76.50	75.05	74.65	67.05



Subtire ca sabia

Spatiul comprimat

Scăderea preţurilor şi maturizarea tehnologiei LCD ne fac să ne gândim la achiziţionarea unui astfel de monitor, mai ales că unele modele pot fi folosite şi pe post de televizor.

DEŞI MULTORA LI SE PARE CĂ MONITOARELE LCD nu au o evoluţie spectaculoasă, ar trebui să se gândească la faptul că acestea au ajuns deja la a şasea generaţie. Acest lucru se traduce prin faptul că ecranele au devenit mai luminoase şi timpii de răspuns ai cristalelor au scăzut semnificativ. O nouă tehnologie care începe să îşi arate capul este OLED, ce va permite crearea de ecrane mai luminoase la lumina zilei. Primele modele funcţionale ale acestei tehnologii sunt deja folosite pentru ecranele telefoanelor mobile.

TENDINŢELE DIN DOMENIU

Precum se poate citi aproape mereu în secţiunea de ştiri sau în interviurile cu producătorii de monitoare, cota de piaţă a ecranelor LCD este în continuă creştere, mulţi producători renunţând la producerea monitoarelor cu tuburi clasice CRT. În acest fel putem spune că sigur viitorul este rezervat ecranelor LCD. Şi aici nu ne referim doar la monitoare, ci şi la televizoare cu ecran LCD. Recent, s-au aliat pe acest front Samsung şi Sony în încercarea de a produce ecrane LCD din a şasea generaţie. Această decizie a fost luată ca urmare a faptului că profiturile generate de piaţa televizoarelor LCD sunt mai mari decât cele de pe piaţa monitoarelor LCD.

Deşi din punctul de vedere al performanţelor monitoarele LCD sunt încă în urma celor CRT, se poate observa tendinţa de perfecţionare prin introducerea de ecrane cu timpi de răspuns mai mici, cu contrast şi luminozitate mai bune. Spre exemplu, în test am avut un ecran cu un timp de răspuns de doar 12ms, diferenţa faţă de concurenţă la acest capitol fiind evidentă.

SISTEMUL DE TESTARE

Pentru a obţine o calitate maximă a imaginii pe care o poate reda fiecare monitor, am folosit o placă video Matrox Parhelia cu 128MB RAM. La monitoarele care suportă atât conectarea DVI, cât şi D-Sub am folosit-o pe cea digitală pentru a înlătura pierderile de calitate ale semnalului video cauzate de transferul digital-analog specific conexiunii D-Sub. Verdictele finale au implicat cinci criterii ce au fost evaluate pe perioada testului. Prima categorie a fost "Contrast/Luminozitate", ce a punctat cu 20%, implementările slabe ale acestui parametru afişând o imagine neclară sau întunecată, obositoare pentru utilizator. Unghiul de vedere este şi el un parametru important şi a fost punctat cu 20%. Culorile afişate sunt un lucru important, de ele depinzând foarte mult perceperea detaliilor unei imagini sau ale unui film. Ele au fost punctate, de asemenea, cu 20%. Timpul de răspuns este poate cea mai importantă caracteristică a monitoarelor LCD, de aceea am decis punctarea acestui parametru cu 30%. La preţul pe care utilizatorul trebuie să îl plătească pentru un monitor LCD, acesta se aşteaptă să primească şi dotări suplimentare, de aceea am punctat şi dotările cu 10% din verdictul final.

CONCLUZIE

Deşi momentan ecranele LCD au un cost mai ridicat decât cel al ecranelor normale, iar performanţa este încă în urmă, cota lor de piaţă este în continuă creştere. Acest lucru se explică prin avantajele de necontestat pe care le aduc, aici fiind vorba despre dimensiunile reduse, importante într-o societate unde fiecare metru pătrat contează, consumul redus, precum şi lipsa radiaţiilor, dăunătoare sănătăţii.

Rapoartele arată că şi în România tendinţa de creştere a vânzărilor de ecrane LCD se face simţită, în ciuda puterii mici de cumpărare. Acest lucru nu poate decât să ne bucure şi aşteptăm cu nerăbdare clipa când pe fiecare birou va trona un monitor LCD.

Ionuţ Popa

DICŢIONAR

ANALOG
Modalitate de transmitere a semnalului video ce transformă valorile digitale în semnal electric. Prin această transformare se pierde din calitatea imaginii în funcţie de performanţa convertorului.

COLOR TEMPERATURE
Unele monitoare oferă opţiunea de alegere a temperaturii de culoare, măsurată în Kelvini. Valorile standard sunt: 9300K, numit şi "alb de monitor", 6500K, numit "alb lumina zilei", şi 5500K sau 5000K, numit "alb de hârtie".

CONTRAST
Este probabil cea mai derutantă caracteristică a unui monitor LCD, din cauza faptului că nu are unitate de măsură. Rata contrastului se măsoară ca raport dintre luminozitatea ecranului când afişează alb şi cea obţinută când afişează negru. Specificaţiile diverşilor producători de obicei nu pot fi comparate direct din cauza lipsei unei proceduri standard de măsurare a contrastului.

CRT (CATHODIC RAY TUBE)
Monitoare la care imaginea se formează prin lovirea cu electroni a stratului de fosfor care se găseşte pe partea interioară a ecranului.

DLP (DIGITAL LIGHT PROJECTION)
Tip de proiecţie din spate ce poate înlocui televizoarele actuale cu proiecţie din spate.

DVI (DIGITAL VIDEO INTERFACE)
Mufă specială ce permite transmiterea semnalului video în mod digital. Majoritatea plăcilor video actuale au şi această mufă împreună cu cea D-Sub de semnal analogic.

D-SUB
Mufă de 15 pini folosită pentru transmiterea semnalului video analogic.

FALL TIME
Timpul necesar unui pixel pentru a-şi schimba culoarea de la alb la negru.

GHOSTING
Fenomen specific monitoarelor LCD prin care imaginile în mişcare au un efect de umbrire din cauza imposibilităţii pixelilor de a se roti suficient de repede pentru a-şi schimba culoarea.

LCD (LIQUID CRYSTAL DISPLAY)
Monitoare a căror tehnologie de fabricaţie se bazează pe mici cristale care îşi schimbă culoarea în funcţie de curentul electric care trece prin ele. Pot fi recunoscute foarte uşor datorită profilului foarte îngust.

LUMINOZITATE
Este folosită pentru a indica gradul de luminozitate a imaginii afişate pe ecran. Se măsoară în candele pe metru pătrat (cd/m²).

OSD (ON SCREEN DISPLAY)
Meniu grafic de configurare a parametrilor monitorului accesibil prin butoanele de pe masca frontală.

PIXEL
Unitatea care stă la baza unei imagini. Rezoluţia unei imagini este dată de numărul de pixeli de pe verticală şi de cel de pe orizontală.

RISE TIME
Timpul necesar unui pixel pentru a-şi schimba culoarea de la negru la alb.

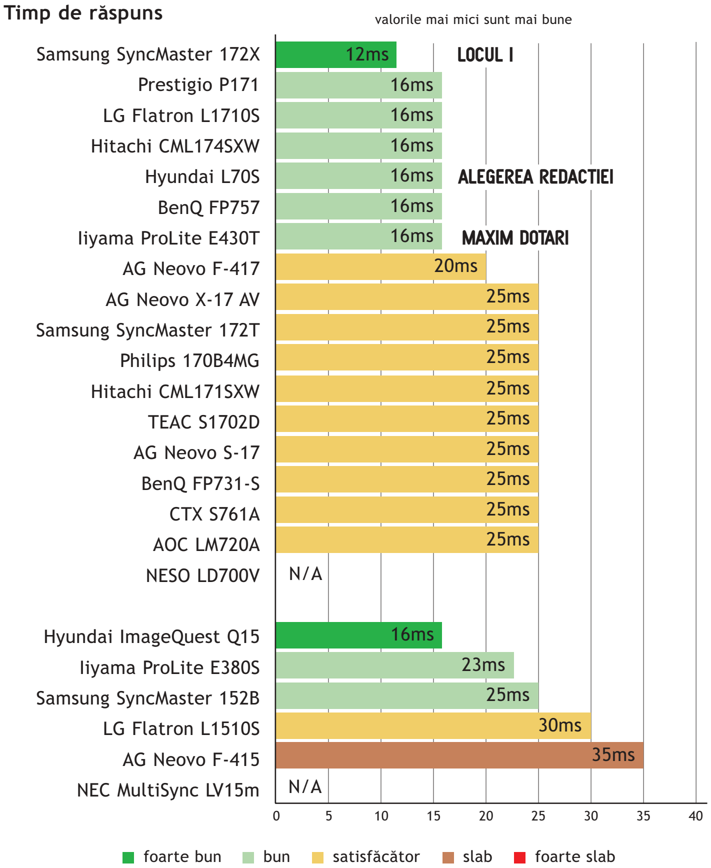
TIMP DE RĂSPUNS
Este suma dintre rise time şi fall time şi reprezintă timpul în care un pixel se deschide şi se închide la loc. Timpul de răspuns defineşte numărul maxim de imagini care pot fi afişate într-o secundă. Deşi este măsurat ca timpul în care un pixel trece de la negru la alb, apoi revenind la negru, acesta este un caz rar întâlnit în realitate, de obicei pixelii închizându-se şi deschizându-se doar parţial.

UNGHI DE VEDERE
Deoarece culoarea pixelilor unui ecran este dată de unghiul la care sunt rotite cristalele lichide, ochiul uman are unele dificultăţi în a vedea imaginea din lateralul ecranului. Această caracteristică este măsurată în gradele unghiului în care imaginea îşi păstrează proprietăţile.

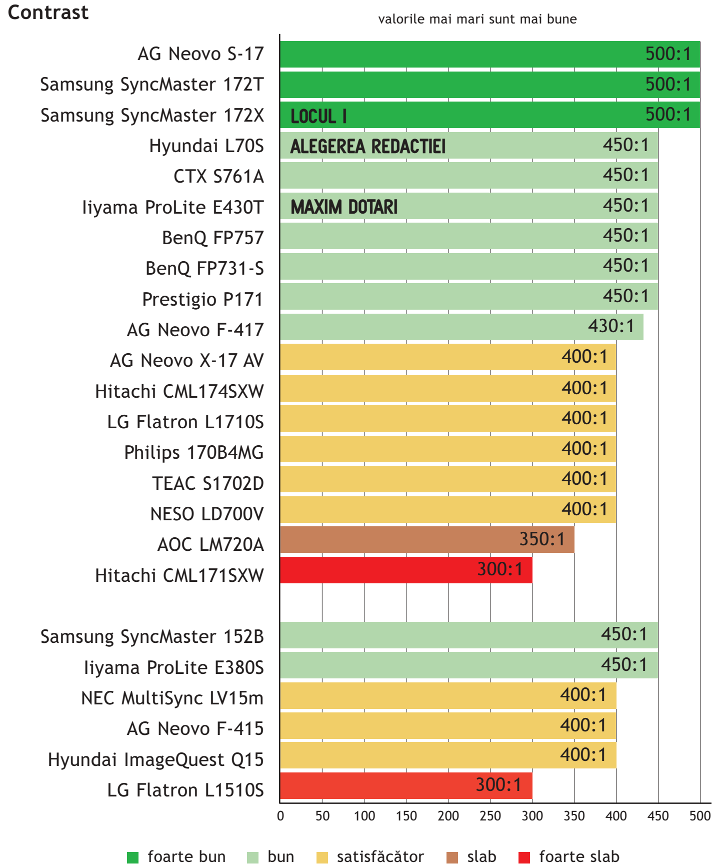
WALLMOUNTING
Montarea monitorului pe perete ca un simplu tablou este o opţiune disponibilă pentru majoritatea monitoarelor LCD. În acest sens există şi un standard VESA ce specifică folosirea a patru şuruburi pentru montare.

Monitoare LCD

Timp de răspuns



Contrast



AG Neovo X-17 AV



599.5€ / 36 luni
Skin Media / Best Computers
021-231.50.97 / 021-303.01.91
www.skin.ro / www.bestcomputers.ro

Vârful de gamă AG Neovo se numeşte X-17 AV.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
O interesantă dotare este posibilitatea afişării de semnal S-Video şi CVBS, pentru un total de patru surse diferite de semnal (celelalte două sunt D-Sub şi DVI). Ecranul este protejat de un filtru NeoV ce îmbunătăţeşte contrastul, luminozitatea şi unghiul de vedere.

PERFORMANŢE
Primul lucru ce se observă la deschiderea monitorului este claritatea culorilor, datorată în principal filtrului optic folosit. Unghiul de vedere este excelent. Timpul de răspuns este măricel, imaginile în mişcare prezentând mici urme de umbrire pe ecran. Contrastul şi luminozitatea se pot seta în plaje bogate.

CONCLUZIE
AG Neovo X-17 AV este o alegere ce mulţumeşte toate categoriile de utilizatori.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **220cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **160°**
- Unghi de vedere vertical: **160°**
- Conectare: **D-Sub, DVI**
- Greutate: **6.3kg**
- Extra: **Manual şi drivere pe CD, cablu S-Video şi CVBS, filtru NeoV**

Verdict 8.95

BenQ FP757



491$ / 36 luni
ProCA România / Tornado Sistems
021-323.82.00 / 021-206.77.40
www.proca.ro / www.tornado.ro

Iniţial foarte scumpe, ecranele cu timp de răspuns de 16ms fac parte acum din oferta fiecărui producător.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
FP757 combină ecranul cu timp de răspuns de 16ms cu un design ce aduce aminte de computerele Apple. BenQ a folosit un amestec de alb, argintiu, albastru şi bleumarin pentru FP757. Dotările nu sunt punctul forte al lui FP757. Meniul OSD se controlează uşor prin butoanele din masca frontală.

PERFORMANŢE
Timpul de răspuns este punctul forte al lui FP757, la celelalte capitole monitorul nestând prea bine. Contrastul şi luminozitatea sunt foarte slabe, lucru ce face ca nuanţele închise să fie redate destul de prost.

CONCLUZIE
BenQ FP757 este un monitor elegant, dar, din păcate, performanţele nu sunt la nivelul concurenţei, nefiind totuşi slabe.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **260cd/m²**
- Timp de răspuns: **16ms**
- Unghi de vedere orizontal: **140°**
- Unghi de vedere vertical: **120°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **4.5kg**
- Extra: **Manual şi drivere pe CD**

Verdict 8.18

Hitachi CML174SXW



494€ / 36 luni
MGT Educational
021-232.88.94
www.mgt.ro

Hitachi CML174SXW foloseşte un ecran cu timp de răspuns de 16ms.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Din punctul de vedere al dotărilor Hitachi livrează pentru CML174SXW doar un manual şi o dischetă cu drivere. Nu avem dotări multimedia suplimentare. Conectarea se poate face atât digital, cât şi analog. Pe laterala monitorului avem un switch ce opreşte alimentarea cu curent a monitorului.

PERFORMANŢE
Contrastul şi luminozitatea permit afişarea unei imagini clare ce nu oboseşte ochiul. Nuanţele foarte închise nu sunt afişate prea bine de Hitachi CML174SXW. Timpul de răspuns de 16ms este foarte bun, filmele şi jocurile arătând foarte bine.

CONCLUZIE
Hitachi CML174SXW este un monitor excelent din punctul de vedere al performanţelor, designul nefiind un punct forte.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **260cd/m²**
- Timp de răspuns: **16ms**
- Unghi de vedere orizontal: **160°**
- Unghi de vedere vertical: **160°**
- Conectare: **D-Sub, DVI**
- Greutate: **5kg**
- Extra: **Manual, dischetă cu drivere**

Verdict 8.65

AOC LM720A



387€ / 24 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

AOC LM720A este un monitor LCD tipic de 17" cu boxe incluse.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Designul lui LM720A nu aduce nimic nou, singurul element mai rar întâlnit fiind plasarea celor două boxe în piciorul de sprijin. Meniul OSD se controlează foarte uşor prin intermediul a trei butoane, cel de-al patrulea fiind răspunzător de calibrarea automată. Pe CD-ul cu drivere este inclus şi un manual.

PERFORMANŢE
Punctele slabe ale lui LM720A le reprezintă contrastul şi luminozitatea. Efectul imediat îl constituie o imagine mai întunecată. Culorile sunt totuşi plăcute ochiului, cu menţiunea că nuanţele închise nu sunt reprezentate prea bine. Timpul de răspuns este satisfăcător, însă se poate şi mai bine.

CONCLUZIE
AOC LM720A este o alegere bună pentru multe categorii de utilizatori, însă cei pretenţioşi vor fi dezamăgiţi.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **350:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **140°**
- Unghi de vedere vertical: **120°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **5.15kg**
- Extra: **Boxe stereo**

Verdict 8.45

BenQ FP731-S



462$ / 36 luni
Chrome Computers / Tornado Sistems
021-330.62.64 / 021-206.77.40
www.chrome.ro / www.tornado.ro

BenQ FP731-S folosește un ecran de generație mai veche, oferind un timp de răspuns de 25ms.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Designul este o îmbinare atractivă de argintiu cu bleumarin. Marginile măștii sunt subțiri, amplificând impresia unui ecran mare. Din punctul de vedere al dotărilor, BenQ FP731-S oferă doar un CD cu manualul de utilizare și drivere, precum și cablurile necesare conectării.

PERFORMANȚE
Contrastul și luminozitatea sunt slabe, imaginea având o tentă întunecată. Unghiurile de vedere de valori mari afectează calitatea culorilor. Acestea sunt afișate destul de corect, însă nuanțele întunecate sunt prost redate. Timpul de răspuns este mare, imaginile în mișcare fiind obositoare pentru ochi.

CONCLUZIE
BenQ FP731-S nu este un monitor pentru cei pretențioși din punctul de vedere al performanțelor.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluție maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **260cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **140°**
- Unghi de vedere vertical: **130°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **4.2kg**
- Extra: **CD cu manual și drivere**

Verdict 7.78

AG Neovo F-417



412.5€ / 36 luni
Skin Media / Best Computers
021-231.50.97 / 021-303.01.91
www.skin.ro / www.bestcomputers.ro

F-417 face parte din gama de monitoare entry-level AG Neovo.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Designul lui AG Neovo F-417 degajă eleganță prin folosirea plasticului negru în combinație cu cel gri. Butoanele de control al meniului OSD sunt plasate discret în partea dreapta jos a măștii frontale. Ecranul monitorului nu se poate regla pe înălțime, dar poate fi înclinat înainte sau înapoi.

PERFORMANȚE
Contrastul și luminozitatea pot fi reglate în plaje bunicele. Culorile sunt puțin șterse, iar nuanțele închise sunt redate incorect. Timpul de răspuns este bun, imaginile în mișcare fiind redate cu un slab efect de umbrire. Unghiul de vedere este foarte bun.

CONCLUZIE
AG Neovo F-417 este un monitor elegant, fără dotări suplimentare, cu performanțe medii.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluție maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **430:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **20ms**
- Unghi de vedere orizontal: **160°**
- Unghi de vedere vertical: **130°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **5kg**
- Extra: **Manual și drivere pe CD**

Verdict 8.10

CTX S761A



431€ / 36 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

CTX S761A este un monitor cu un design ce poate atrage oamenii de afaceri.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Culoarea neagră a lui CTX S761A face echipă excelentă cu butoanele argintii ale meniului OSD. Din păcate, aceste butoane nu se apasă foarte ușor. Pentru transportul facil monitorul este dotat cu un mâner încorporat. În masca monitorului mai sunt integrate și două boxe stereo.

PERFORMANȚE
CTX S761A face o impresie plăcută la capitolul contrast și luminozitate. Culorile afișate sunt foarte plăcute, însă, din păcate, nuanțele întunecate nu sunt redate foarte bine. Timpul de răspuns este destul de mare, dar din fericire nu afectează foarte mult performanțele.

CONCLUZIE
CTX S761A este un monitor cu performanțe foarte bune, ce atrage și prin designul stilat.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluție maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **260cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **160°**
- Unghi de vedere vertical: **160°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **4.8kg**
- Extra: **Boxe stereo**

Verdict 8.63

Hitachi CML171SXW



534€ / 36 luni
MGT Educational
021-232.88.94
www.mgt.ro

Hitachi CML171SXW este un monitor LCD de generație mai veche.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Primul lucru pe care îl observăm este masivitatea monitorului, ea traducându-se și printr-o greutate de aproape 7kg. Masca lui CML171SXW include două boxe stereo în partea de jos și un microfon în partea de sus. Din păcate, alimentatorul de curent este extern.

PERFORMANȚE
Timpul de răspuns al lui CML171SXW, deși declarat la 25ms, creează un efect de umbrire deranjant în cazul jocurilor sau al filmelor. Contrastul și luminozitatea sunt prea mici, iar punerea la maxim a acestor parametri duce la obținerea unei imagini spălăcite. Nuanțele închise nu sunt afișate corect.

CONCLUZIE
Performanțele destul de slabe ale lui Hitachi CML171SXW sunt contrabalansate de dotările multimedia.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluție maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **300:1**
- Luminozitate: **230cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **120°**
- Unghi de vedere vertical: **100°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **7kg**
- Extra: **Boxe stereo, microfon, mufă căști**

Verdict 7.23

AG Neovo
S-17



512.6€ / 36 luni
Skin Media / Best Computers
021-231.50.97 / 021-303.01.91
www.skin.ro / www.bestcomputers.ro

AG Neovo este un producător ce impresionează prin inovaţiile aduse produselor sale.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Primul lucru pe care îl observăm la S-17 este ecranul protector ce are şi rolul de a mări contrastul, luminozitatea şi unghiul de vedere. Monitorul este dotat în spate cu mufe video, pentru a primi semnal alternativ. Nu putem ajusta înălţimea, dar putem înclina ecranul.

PERFORMANŢE
Ecranul NeoV reuşeşte să ofere o imagine mai clară decât a monitoarelor obişnuite. Unghiul de vedere este foarte bun. Contrastul şi luminozitatea sunt bune. Punctul slab al lui AG Neovo S-17 este timpul de răspuns, ce produce înceţoşări ale imaginilor în mişcare. În aplicaţiile office acest lucru nu se simte.

CONCLUZIE
AG Neovo S-17 este un produs ce aduce inovaţii monitoarelor LCD.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **500:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **170°**
- Unghi de vedere vertical: **170°**
- Conectare: **D-Sub, DVI**
- Greutate: **7.5kg**
- Extra: **Manual şi drivere pe CD, cablu S-VHS to CVBS, filtru optic**

Verdict 8.45

Hyundai
L70S



549.3$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Hyundai L70S combină dotările multimedia cu un ecran performant.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Designul nu iese în evidenţă. Pe masca frontală se găsesc două boxe stereo, conectorul audio pentru acestea şi cel pentru căşti aflându-se în spatele monitorului. Butonul de ajustare automată a imaginii trebuie apăsat de mai multe ori, însă rezultatul final este foarte bun.

PERFORMANŢE
L70S se remarcă prin timpul de răspuns foarte bun, contrastul şi luminozitatea bune şi culorile foarte plăcute. Hyundai L70S este printre puţinele monitoare din test capabile să afişeze bine nuanţele închise. Unghiul de vedere are valori destul de bune.

CONCLUZIE
Hyundai L70S este o alegere bună pentru cei ce doresc un monitor performant, dotările multimedia fiind un atu în plus.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **16ms**
- Unghi de vedere orizontal: **150°**
- Unghi de vedere vertical: **125°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **3.8kg**
- Extra: **Boxe stereo, mufă căşti**

Verdict 8.90

Iiyama
ProLite E430T



586€ / 36 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Din dorinţa de a oferi un produs complet, Iiyama a creat ProLite E430T.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Ceea ce diferenţiază Iiyama ProLite E430T de un monitor LCD standard este prezenţa unui tuner TV încorporat. Acesta este controlat prin telecomanda inclusă în pachet. ProLite E430T este capabil să afişeze imaginea în mod Picture-in-Picture. Panoul frontal include două boxe stereo şi o mufă pentru căşti.

PERFORMANŢE
Din prima clipă se poate vedea că ecranul lui ProLite E430T este foarte luminos. Contrastul şi luminozitatea puternice contribuie la obţinerea unei imagini plăcute. Culorile arată foarte bine, însă nuanţele închise sunt afişate prea întunecat. Timpul de răspuns este foarte bun, imaginile în mişcare fiind afişate fără înceţoşări.

CONCLUZIE
Iiyama ProLite E430T impresionează prin dotări şi calitatea imaginii.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **300cd/m²**
- Timp de răspuns: **16ms**
- Unghi de vedere orizontal: **140°**
- Unghi de vedere vertical: **120°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **4.1kg**
- Extra: **Boxe stereo, tuner TV, telecomandă, mufă căşti**

Verdict 9.03

LG
Flatron L1710S



506$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
Net Brinel Computers
UltraPRO Computers

LG Flatron L1710S face parte din noua generaţie de monitoare LCD cu ecran de 16ms.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Impresia pe care o creează L1710S este cea de soliditate. Piciorul de sprijin este cel ce creează această impresie. Înălţimea monitorului este mai mare decât cea a multor modele ale concurenţei şi nu poate fi reglată, însă putem modifica unghiul de înclinaţie.

PERFORMANŢE
LG Flatron L1710S se remarcă prin timpul de răspuns foarte bun şi prin calitatea culorilor. Ne-am fi dorit ca luminozitatea şi contrastul să poată fi reglate în plaje mai bogate. Unghiul de vedere este destul de bun, însă la valori mari ale acestuia culorile îşi pierd din intensitate.

CONCLUZIE
LG Flatron L1710S creează o impresie de produs bine construit, care se păstrează şi după evaluarea performanţelor.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **16ms**
- Unghi de vedere orizontal: **150°**
- Unghi de vedere vertical: **140°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **6kg**
- Extra: **Manual pe CD, programul de calibrare Colorific**

Verdict 8.53

NESO LD700V



484$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

NESO ne-a obişnuit cu monitoare cu design deosebit, LD700V fiind un bun exemplu în acest sens.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Două vârfuri de cauciuc montate în lateralele bazei sunt folosite ca puncte de sprijin, iar un picior în formă de T aflat în spate menţine echilibrul lui LD700V. Meniul OSD se controlează prin intermediul a patru butoane aflate pe masca frontală. Două boxe stereo de 1W RMS fiecare constituie dotările multimedia.

PERFORMANŢE

Timpul de răspuns este slab, imaginile în mişcare fiind înceţoşate. Culorile sunt slab redate şi au o tentă pronunţat verzuie. Textul de mici dimensiuni nu este foarte clar. Unghiul de vedere lateral nu este nici el un punct forte.

CONCLUZIE

Dacă performanţele slabe nu vă sperie şi sunteţi interesat de un monitor cu design aparte, puteţi alege NESO LD700V.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **N/A**
- Unghi de vedere orizontal: **150°**
- Unghi de vedere vertical: **125°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **4.8kg**
- Extra: **Boxe stereo**

Verdict 7.18

Philips 170B4MG



479€ / 36 luni
Best Computers / Tornado Sistems
021-303.01.91 / 021-206.77.40
www.bestcomputers.ro / www.tornado.ro

Dotările multimedia fac de mult timp pereche bună cu monitoarele LCD, Philips 170B4MG fiind un bun exemplu.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Piciorul de sprijin al monitorului include două boxe stereo şi un microfon, controlul pentru acestea găsindu-se tot pe picior. Ecranul poate fi pivotat, controlul imaginii făcându-se cu programul PivotPro. Deşi 170B4MG are conector DVI, nu este livrat acest accesoriu. Gradul de înclinare a ecranului nu poate fi modificat, însă înălţimea poate fi ajustată foarte uşor.

PERFORMANŢE

Contrastul şi luminozitatea nu pot fi reglate în plaje prea bogate, iar la valori mari imaginea are un aspect spălăcit. Nuanţele închise sunt afişate destul de rău, imaginea nefiind foarte naturală.

CONCLUZIE

Dotările lui Philips 170B4MG şi posibilitatea rotirii ecranului sunt lucruri demne de luat în seamă.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **260cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **160°**
- Unghi de vedere vertical: **160°**
- Conectare: **D-Sub, DVI**
- Greutate: **6.3kg**
- Extra: **Boxe stereo, microfon, mufă căşti, soft de calibrare**

Verdict 8.60

Prestigio P171



513$ / 36 luni
ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Prestigio P171 are la bază un ecran cu un timp de răspuns de 16ms.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Deşi designul nu este foarte modern, acest aspect nu deranjează. Prestigio P171 nu este livrat cu CD cu drivere, ci doar cu un manual de instalare şi utilizare. Panoul frontal încorporează două boxe a câte 2W RMS. Meniul OSD este simplu de folosit şi oferă funcţii obişnuite de ajustare a imaginii.

PERFORMANŢE

Timpul de răspuns este foarte bun, imaginile în mişcare fiind afişate fără probleme. Contrastul şi luminozitatea sunt satisfăcătoare, iar culorile afişate sunt plăcute. Mici probleme am întâlnit la afişarea nuanţelor foarte închise, care sunt redate negru.

CONCLUZIE

Prestigio P171 este un monitor cu bune caracteristici, de remarcat fiind timpul de răspuns de 16ms.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **260cd/m²**
- Timp de răspuns: **16ms**
- Unghi de vedere orizontal: **70°**
- Unghi de vedere vertical: **55°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **3.7kg**
- Extra: **Boxe stereo**

Verdict 8.75

Samsung SyncMaster 172T



538.2€ / 36 luni
DECK Computers International
Best Computers
021-434.34.00 / 021-303.01.91
www.deck.ro / www.bestcomputers.ro

172T este un monitor LCD standard cu intrări video D-Sub şi VGA.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Designul modern al produselor Samsung se regăseşte şi în SyncMaster 172T. Poziţionarea conectorilor în piciorul monitorului este o alegere inspirată. Pe un CD este livrat driver-ul monitorului, manualul de utilizare şi programele Natural Color şi Magic Bright.

PERFORMANŢE

Contrastul şi luminozitatea sunt foarte bune şi contribuie la obţinerea unei imagini plăcute. Culorile sunt vii, însă există unele probleme cu afişarea nuanţelor mai închise. Deşi timpul de răspuns este specificat ca fiind de 25ms, calitatea imaginii în jocuri şi filme este foarte bună.

CONCLUZIE

Samsung SyncMaster 172T este un monitor cu design plăcut şi cu performanţe excelente.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **500:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **170°**
- Unghi de vedere vertical: **170°**
- Conectare: **D-Sub, DVI**
- Greutate: **4.7kg**
- Extra: **Programe de calibrare**

Verdict 9.00


Apacer®
CALITATE
COMPATIBILITATE
PERFORMANȚĂ
GARANȚIE 10ANI MEMORII
GARANȚIE 3ANI FLASH MEMORY
Apacer®
producător de prestigiu în domeniul memoriilor şi produselor conexe, oferă toată gama de memorii (pentru desktop-uri, servere, notebook-uri, camere foto şi USB devices: MP3 playere, Flash pen, Wireless, etc), de o calitate foarte bună şi perfect compatibile cu toate plăcile de bază.
În România prin:
ProCA ROMÂNIA
Bucureşti
Str.Turturelelor Nr.52
Tel/Fax: +021 323.82.00
office@proca.ro
www.proca.ro
Timişoara
Str. Cermena Nr.22
Tel/Fax:0256 224.295
Tel: 0256 224.994
office@tm.proca.ro
Constanța
Str. B.P. Haşdeu Nr.73
Tel: 0241 635.959
Fax: 0241 634.994
office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizați din toată țara.

Samsung SyncMaster 172X



484€ / 36 luni
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

Samsung SyncMaster 172X face parte din noua generaţie de monitoare LCD cu timp de răspuns de 12ms.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Designul lui SyncMaster 172X este foarte modern şi practic în acelaşi timp. Butoanele meniului OSD sunt poziţionate sub masca frontală, pentru un design mai aerisit, însă sunt dificil de apăsat. Pe lângă CD-ul cu drivere şi manual mai avem programele Natural Color şi Magic Tune de calibrare a imaginii.

PERFORMANŢE
Datorită contrastului puternic, Samsung SyncMaster 172X afişează culori foarte vii şi este capabil să redea nuanţele închise. Timpul de răspuns este excelent. Ne-ar fi plăcut ca luminozitatea să fie mai puternică, însă reuşeşte să afişeze o imagine vie şi plăcută.

CONCLUZIE
Samsung SyncMaster 172X reuşeşte să impresioneze atât prin eleganţă, cât şi prin performanţele foarte bune.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **500:1**
- Luminozitate: **270cd/m²**
- Timp de răspuns: **12ms**
- Unghi de vedere orizontal: **160°**
- Unghi de vedere vertical: **130°**
- Conectare: **D-Sub, DVI**
- Greutate: **3.75kg**
- Extra: **Software de calibrare**

Verdict 9.18

TEAC S1702D



470€ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Prin S1702D, TEAC îşi face intrarea pe piaţa monitoarelor LCD.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Coloritul negru-argintiu al monitorului este plăcut, însă plasticul de slabă calitate folosit nu creează o impresie plăcută. Meniul OSD este cam sărăcăcios, dar funcţia de ajustare automată funcţionează ireproşabil. Conectarea la PC se poate face atât analog, cât şi digital.

PERFORMANŢE
Luminozitatea şi contrastul se pot regla în plaje foarte bogate. Nuanţele prea deschise nu sunt afişate corect, iar negrul are o tentă de gri. Unghiul de vedere este bun, iar timpul de răspuns adecvat. Totuşi, unele înceţoşări se pot depista în cazul mişcărilor bruşte.

CONCLUZIE
TEAC S1702D este un produs cu performanţe satisfăcătoare, lucru neobişnuit dacă luăm în considerare faptul că TEAC este încă începător în domeniul monitoarelor LCD.

- Diagonală vizibilă: **17"**
- Rezoluţie maximă: **1280x1024@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **280cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **N/A**
- Unghi de vedere vertical: **N/A**
- Conectare: **D-Sub, DVI**
- Greutate: **5kg**
- Extra: **Boxe stereo**

Verdict 8.45

AG Neovo F-415



324.5€ / 36 luni
Skin Media / Best Computers
021-231.50.97 / 021-303.01.91
www.skin.ro / www.bestcomputers.ro

AG Neovo are un design deosebit pentru toată linia de produse, F-415 fiind un bun exemplu în acest sens.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Carcasa monitorului este o combinaţie reuşită de negru şi gri. Butoanele sunt plasate în partea dreaptă jos. Gradul de înclinaţie a ecranului poate fi ajustat. Manualul şi driverele sunt livrate pe un CD. Monitorul poate fi montat pe perete prin intermediul a patru şuruburi ce se prind de spatele carcasei.

PERFORMANŢE
Principalele lucruri răspunzătoare pentru o imagine bună sunt contrastul şi luminozitatea. AG Neovo prezintă o imagine clară, deoarece aceşti parametri au valori bune. Timpul de răspuns este un punct slab al monitorului, imaginile în mişcare nefiind foarte clare.

CONCLUZIE
Cei ce doresc un monitor LCD de 15" nu vor fi dezamăgiţi de AG Neovo F-415.

- Diagonală vizibilă: **15"**
- Rezoluţie maximă: **1024x768@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **35ms**
- Unghi de vedere orizontal: **130°**
- Unghi de vedere vertical: **100°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **3.5kg**
- Extra: **Manual şi drivere pe CD**

Verdict 8.13

Hyundai ImageQuest Q15



442$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

ImageQuest Q15 face parte din prima generaţie de monitoare Hyundai cu timp de răspuns de 16ms.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Piciorul de sprijin este inteligent realizat şi permite ajustarea ecranului monitorului atât pe verticală, cât şi pe orizontală. Meniul OSD se controlează uşor prin intermediul a patru butoane. Fixarea cablurilor de alimentare şi de semnal se face anevoios din cauza plasării mufelor în locuri greu accesibile.

PERFORMANŢE
Contrastul şi luminozitatea sunt bunicele, deşi am fi preferat plaje de reglare mai largi. Unghiul de vedere este foarte slab pe verticală şi mediu pe orizontală. Culorile au o tentă de albastru. Timpul de răspuns pare mai mare decât cel specificat.

CONCLUZIE
Hyundai ImageQuest Q15 este un monitor fără dotări impresionante şi cu performanţe medii.

- Diagonală vizibilă: **15"**
- Rezoluţie maximă: **1024x768@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **16ms**
- Unghi de vedere orizontal: **120°**
- Unghi de vedere vertical: **100°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **3.5kg**
- Extra: **-**

Verdict 7.65

ArrGO®



arrgo

Record your life

arrgo CD Re-Writer family

- arrgo 52X CD- ReWriter
- arrgo 48X CD- ReWriter

- SuperLink technology to avoid Buffer Under Run error
- Intelligent auto-detected disc speed type and assign recording method to reach the maximum performance
- The Mecha using the double-suspension technology makes the drive able to handle seriously unbalanced discs with less vibration and acoustic noise
- Internal 5.25-inch, half-height, E-IDE / ATAPI interface
- Supports DAO, TAO, and SAO recording
- Fully embedded Optimum Power Control (OPC)
- Built-in headphone jack and CD-Audio volume control



Manufactured by
CIS Technology CIS
亞瑟科技股份有限公司

FIT DISTRIBUTION

Str. Biharia 67-77, sector 1, Bucuresti
Tel: (021)201.15.16; Fax: (021) 201.15.26
e-mail: sales@fit.com.ro; http://www.fit.com.ro

Iiyama
ProLite E380S



337€ / 36 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Cu o greutate de doar 2.3kg, Iiyama E380S este printre cele mai mici monitoare LCD din test.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Designul lui ProLite E380S este plăcut, de la marginile înguste până la butonul de power cu LED albastru. Meniul OSD este dotat cu un plăcut efect de fade. Alimentatorul este extern, lucru negativ din punctul de vedere al cablurilor din spatele calculatorului.

PERFORMANŢE

Contrastul şi luminozitatea lui Iiyama ProLite E380S sunt foarte bune, lucru ce are efect direct şi asupra calităţii culorilor, nuanţele închise fiind excelent redate. Unghiul de vedere este satisfăcător. Timpul de răspuns nu este foarte mic, însă nu se observă efecte de umbrire deranjante.

CONCLUZIE

Cei ce doresc un monitor de 15" nu greşesc dacă aleg Iiyama ProLite E380S.

- Diagonală vizibilă: **15"**
- Rezoluţie maximă: **1024x768@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **380cd/m²**
- Timp de răspuns: **23ms**
- Unghi de vedere orizontal: **120°**
- Unghi de vedere vertical: **110°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **2.3kg**
- Extra: **Manual, CD, boxe stereo, mufă căşti**

Verdict 8.63

LG
Flatron L1510S



319€ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

L1510S este fratele mai mic al lui L1710S.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

L1510S foloseşte un ecran diferit de cel al lui L1710S. Caracteristicile sunt mai slabe decât cele ale modelului de 17". Pe partea de dotări este demn de remarcat programul de calibrare a imaginii Colorific. Ecranul nu poate fi reglat pe înălţime, unghiul de înclinaţie putând fi modificat.

PERFORMANŢE

Contrastul şi luminozitatea lui LG Flatron L1510S sunt destul de slabe, iar în momentul aducerii la maxim a acestor valori imaginea este ştearsă. Culorile închise nu arată foarte bine pe acest monitor. Timpul de răspuns este destul de slab, în principal din cauza ecranului de generaţie mai veche.

CONCLUZIE

Cei care doresc un monitor LCD de 15" nu vor fi foarte mulţumiţi de performanţa lui LG Flatron L1510S.

- Diagonală vizibilă: **15"**
- Rezoluţie maximă: **1024x768@75Hz**
- Contrast: **300:1**
- Luminozitate: **220cd/m²**
- Timp de răspuns: **30ms**
- Unghi de vedere orizontal: **90°**
- Unghi de vedere vertical: **120°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **4kg**
- Extra: **Manual şi drivere pe CD, program de calibrare Colorific**

Verdict 8.20

NEC
MultiSync LV15m



345$ / 36 luni
FIT Distribution
021-231.09.22
www.fit.com.ro

NEC MultiSync LV15m este un monitor cu design clasic ce implementează două boxe stereo.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Atât masca frontală, cât şi piciorul de sprijin al lui NEC MultiSync LV15m sunt confecţionate din plastic bej, dând un aer clasic monitorului. Un lucru negativ este decizia NEC de a nu livra un cablu de alimentare. Monitorul se poate monta pe perete prin intermediul celor patru găuri din spate.

PERFORMANŢE

Contrastul şi luminozitatea se pot seta pentru a obţine o imagine clară. Culorile arată satisfăcător, în ciuda faptului că nuanţele închise nu sunt afişate prea bine. Unghiul de vedere nu este foarte larg. Timpul de răspuns nu este specificat de producător, însă din acest punct de vedere monitorul s-a comportat onorabil.

CONCLUZIE

NEC MultiSync LV15m nu iese prea mult în evidenţă.

- Diagonală vizibilă: **15"**
- Rezoluţie maximă: **1024x768@75Hz**
- Contrast: **400:1**
- Luminozitate: **250cd/m²**
- Timp de răspuns: **N/A**
- Unghi de vedere orizontal: **120°**
- Unghi de vedere vertical: **95°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **3kg**
- Extra: **Manual, boxe stereo**

Verdict 7.93

Samsung
SyncMaster 152B



353.9€ / 36 luni
DECK Computers International
Best Computers
021-434.34.00 / 021-303.01.91
www.deck.ro / www.bestcomputers.ro

Cei atraşi de aspectul unui monitor vor fi cu siguranţă încântaţi de Samsung SyncMaster 152B.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Îmbinarea de argintiu cu negru pentru SyncMaster 152B este foarte reuşită. Boxele stereo sunt incluse în piciorul de sprijin. Pe lateralul piciorului avem o mufă de căşti şi un potenţiometru pentru volum. Butoanele de control al meniului OSD sunt integrate în masca frontală.

PERFORMANŢE

Deşi contrastul şi luminozitatea lui Samsung SyncMaster 152B sunt reglabile în plaje generoase, culorile au o tentă de albastru, iar nuanţele închise sunt redate prost. Unghiul de vedere nu este punctul forte al lui SyncMaster 152B. Timpul de răspuns este mediu, imaginile în mişcare fiind puţin umbrite.

CONCLUZIE

SyncMaster 152B este un monitor cu design excelent şi performanţe medii.

- Diagonală vizibilă: **15"**
- Rezoluţie maximă: **1024x768@75Hz**
- Contrast: **450:1**
- Luminozitate: **350cd/m²**
- Timp de răspuns: **25ms**
- Unghi de vedere orizontal: **160°**
- Unghi de vedere vertical: **130°**
- Conectare: **D-Sub**
- Greutate: **2.9kg**
- Extra: **Manual şi drivere pe CD, boxe stereo, mufă căşti, soft de calibrare Natural Color**

Verdict 8.28

	Samsung SyncMaster 172X	Iiyama ProLite E430T	Samsung SyncMaster 172T	AG Neovo X-17 AV	Hyundai L70S	Prestigio P171
						
Preţ	484€	586€	538.2€	599.5€	549.3$	513$
Detalii tehnice						
Diagonală	17"	17"	17"	17"	17"	17"
Rezoluţie maximă	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz
Contrast	500:1	450:1	500:1	400:1	450:1	450:1
Luminozitate	270cd/m²	300cd/m²	250cd/m²	220cd/m²	250cd/m²	260cd/m²
Timp răspuns	12ms	16ms	25ms	25ms	16ms	16ms
Unghi de vedere orizontal	160°	140°	170°	160°	150°	70°
Unghi de vedere vertical	130°	120°	170°	160°	125°	55°
Conectare	D-Sub/DVI	D-Sub	D-Sub/DVI	D-Sub/DVI	D-Sub	D-Sub
Greutate	3.75kg	4.1kg	4.7kg	6.3kg	3.8kg	3.7kg
Consum	40W	45W	42W	48W	35W	35W
Dimensiuni (LxÎxA) mm	361.6x363x193.9	368.5x379x188.5	385x404.7x216	408x497x175	372.5x398x185	396x414x200
Frecvenţă orizontală	81KHz	80KHz	81KHz	80KHz	80KHz	60KHz
Frecvenţă verticală	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz
Certificare	TCO99	TCO99	TCO99	TCO95	TCO99	TCO99
Alimentator	Extern	Extern	Extern	Extern	Intern	Intern
Note						
Contrast/Luminozitate	8.75	9.25	9	9	8.75	8.5
Unghi vedere	8.75	8.75	9	8.75	8.75	8.75
Culori	9.25	8.25	9	9	9	9
Timp răspuns	9.75	9.25	9	9	9.5	9.5
Dotări	9	10	9	9	7.5	6.5
Verdict	9.18	9.03	9.00	8.95	8.90	8.75

	AOC LM720A	BenQ FP757	AG Neovo F-417	BenQ FP731-S	Hitachi CML171SXW	NESO LD700V
						
Preţ	387€	491$	412.5€	462$	534€	484$
Detalii tehnice						
Diagonală	17"	17"	17"	17"	17"	17"
Rezoluţie maximă	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz
Contrast	350:1	450:1	430:1	450:1	300:1	400:1
Luminozitate	250cd/m²	260cd/m²	250cd/m²	260cd/m²	230cd/m²	250cd/m²
Timp răspuns	25ms	16ms	20ms	25ms	25ms	N/A
Unghi de vedere orizontal	140°	140°	160°	140°	120°	150°
Unghi de vedere vertical	120°	120°	130°	130°	100°	125°
Conectare	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub
Greutate	5.15kg	4.5kg	5kg	4.2kg	7kg	4.8kg
Consum	45W	40W	40W	45W	45W	40W
Dimensiuni (LxÎxA) mm	423x407x215	378x406x196	377x373x200	375x370x155	424x438x86	471.5x381x83
Frecvenţă orizontală	80KHz	83KHz	80KHz	80KHz	80KHz	82KHz
Frecvenţă verticală	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz
Certificare	TCO99	TCO03	TCO99	TCO99	TCO99	TCO99
Alimentator	Extern	Intern	Intern	Intern	Extern	Extern
Note						
Contrast/Luminozitate	8.5	8	8.25	7.75	6.5	6.25
Unghi vedere	8.75	8.25	8.5	8.25	7	8
Culori	8.75	8.5	8.25	8.25	7.25	6.5
Timp răspuns	8.5	8.75	8	7.75	7.75	7.75
Dotări	7	6	7	6	7.5	7
Verdict	8.45	8.18	8.10	7.78	7.23	7.18







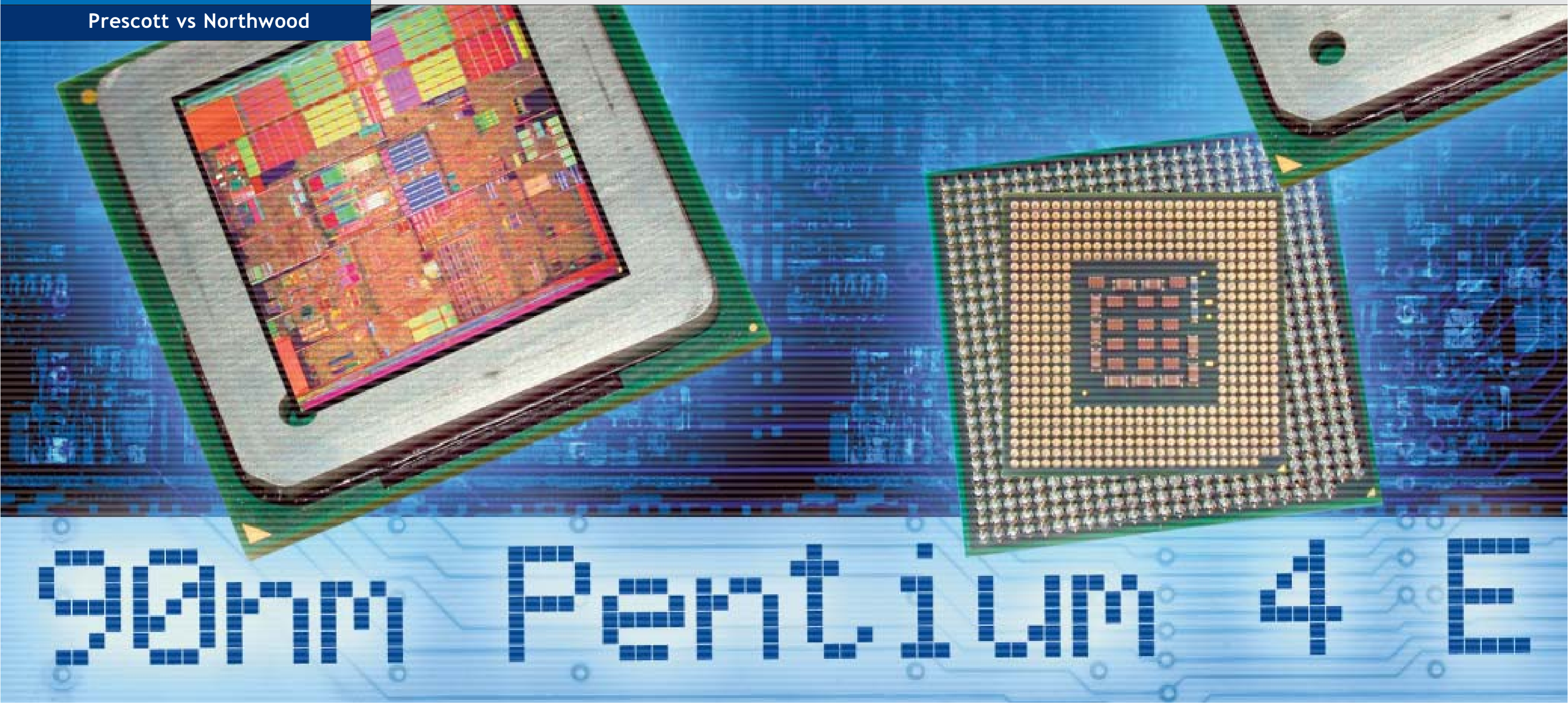

Hitachi CML174SXW	CTX S761A	Philips 170B4MG	LG Flatron L1710S	TEAC S1702D	AG Neovo S-17	
494€	431€	479€	506$	470€	512.6€	Preţ
						Detalii tehnice
17"	17"	17"	17"	17"	17"	Diagonală
1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	1280x1024@75Hz	Rezoluţie maximă
400:1	450:1	400:1	400:1	400:1	500:1	Contrast
260cd/m²	260cd/m²	260cd/m²	250cd/m²	280cd/m²	250cd/m²	Luminozitate
16ms	25ms	25ms	16ms	25ms	25ms	Timp răspuns
160°	160°	160°	150°	N/A	170°	Unghi de vedere orizontal
160°	160°	160°	140°	N/A	170°	Unghi de vedere vertical
D-Sub/DVI	D-Sub	D-Sub/DVI	D-Sub	D-Sub/DVI	D-Sub/ DVI	Conectare
5kg	4.8kg	6.3kg	6kg	5kg	7.5kg	Greutate
48W	39W	40W	40W	40W	50W	Consum
374x394x204	368.7x368x205	375x413x184	370x421x223	372x385x210	436x426x200	Dimensiuni (LxÎxA) mm
80KHz	80KHz	82KHz	83KHz	80KHz	80KHz	Frecvenţă orizontală
75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	Frecvenţă verticală
TCO99	TCO99	TCO03	TCO99	TCO99	TCO95	Certificare
Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Extern	Alimentator
						Note
8.5	9	8.25	8	8.25	8.5	Contrast/Luminozitate
8.5	8.75	8.5	8.5	8.75	8.75	Unghi vedere
8.25	8.75	8.75	8.5	8.75	8.5	Culori
9.5	8.75	8.5	9.25	8.5	8	Timp răspuns
7.5	7	9.5	7.5	7.5	9	Dotări
8.65	8.63	8.60	8.53	8.45	8.45	Verdict








	Iiyama ProLite E380S	Samsung SyncMaster 152B	LG Flatron L1510S	AG Neovo F-415	NEC MultiSync LV15m	Hyundai ImageQuest Q15
Preţ	337€	353.9€	319€	324.5€	345$	442$
Detalii tehnice						
Diagonală	15"	15"	15"	15"	15"	15"
Rezoluţie maximă	1024x768@75Hz	1024x768@75Hz	1024x768@75Hz	1024x768@75Hz	1024x768@75Hz	1024x768@75Hz
Contrast	450:1	450:1	300:1	400:1	400:1	400:1
Luminozitate	380cd/m²	350cd/m²	220cd/m²	250cd/m²	250cd/m²	250cd/m²
Timp răspuns	23ms	25ms	30ms	35ms	N/A	16ms
Unghi de vedere orizontal	120°	160°	90°	130°	120°	120°
Unghi de vedere vertical	110°	130°	120°	100°	95°	100°
Conectare	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub
Greutate	2.3kg	2.9kg	4kg	3.5kg	3kg	3.5kg
Consum	33W	35W	25W	30W	24W	40W
Dimensiuni (LxÎxA) mm	342x335.5x181.5	357.5x361.6x184.5	356x359x151	350x335x180	347.4x341.9x183.5	350x357x201
Frecvenţă orizontală	60KHz	61KHz	63KHz	61KHz	60KHz	60KHz
Frecvenţă verticală	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz	75Hz
Certificare	TCO99	TCO99	TCO99	TCO99	TCO99	TCO99
Alimentator	Extern	Extern	Intern	Intern	Intern	Extern
Note						
Contrast/Luminozitate	9.25	8.75	8.5	8.75	8.5	8.5
Unghi vedere	8.5	8	8.25	8.5	7.75	7.5
Culori	9	7.75	8.25	8.25	8	7.75
Timp răspuns	8.25	8.25	8	7.75	8.25	8
Dotări	8	9	8	7	6	5
Verdict	8.63	8.28	8.20	8.13	7.93	7.65



Prescott vs Northwood

Un pipeline mai lung

Fără îndoială, cel mai important eveniment al începutului de an este lansarea noilor procesoare Intel Pentium 4, bazate pe nucleul Prescott.

PLANURILE INIȚIALE ALE COMPANIEI INTEL prevedeau ca lansarea noului nucleu Prescott să aibă loc în cursul anului 2003, pentru a putea contracara apariția pe piață a procesoarelor Athlon 64 de la AMD. Din păcate, inginerii Intel s-au confruntat cu o mulțime de probleme, de la cele legate de tranziția la procesul de fabricație pe 0.09 microni și până la cele generate de consumul mare de energie și de cantitatea de căldură disipată de noile procesoare. În cele din urmă, lansarea oficială a nucleului Prescott a avut loc în luna februarie a anului curent.

O NOUĂ ARHITECTURĂ

Detaliile despre noua arhitectură Prescott au reușit să-i ia prin surprindere și pe cei mai bine informați comentatori. Practic, până acum se credea că sub numele de cod Prescott se ascunde o simplă trecere a procesoarelor Pentium 4 pe 0.09 microni, însoțită și de o dublare a cantității de cache L2, prin analogie cu tranziția de la Willamette la Prescott. Realitatea este că inginerii Intel au realizat o modificare radicală a arhitecturii NetBurst, care ar fi meritat probabil și schimbarea denumirii în Pentium 5, dacă ținem cont de faptul că diferențele între Pentium II și Pentium III au fost mult mai mici. Până la urmă, s-a decis păstrarea denumirii Pentium 4, procesoarele Prescott urmând să fie diferențiate de cele Northwood prin schimbarea sufixului din C în E.

Prin utilizarea procesului de fabricație pe 0.09 microni, inginerii Intel au putut să dubleze atât cache-ul L1 pentru date (de la 8KB la 16KB), cât și pe cel L2 (de la 512KB la 1MB). Din păcate, latența la accesarea memoriei cache este mai mare la Prescott decât la Northwood. Cantitatea dublă de cache va avea probabil o influență pozitivă asupra performanțelor tehnologiei Hyper-Threading, deoarece acum thread-urile concurente vor dispune de mai multe resurse. Interesant este faptul că, în ciuda creșterii spectaculoase a numărului de tranzistori (de la 55 la 125 milioane), dimensiunea pastilei de siliciu a putut fi redusă cu aproximativ 17%, ceea ce va conduce la costuri de producție mai mici. Totuși, creșterea cantității de memorie cache nu justifică decât parțial folosirea unui număr atât de mare de tranzistori. Deși setul de instrucțiuni pe 64 biți a fost anunțat de Intel doar pentru procesoarele Xeon destinate serverelor, includerea acestei tehnologii în Prescott cu intenția de a o activa doar atunci când va fi cu adevărat necesară este o variantă destul de probabilă. O altă noutate interesantă este dotarea procesoarelor Prescott cu o unitate funcțională pentru înmulțirea numerelor întregi, deoarece arhitecturile Willamette și Northwood executau aceste operații în unitatea FPU. Merită amintite și cele 13 instrucțiuni multimedia SSE3, care oferă facilități pentru calculele aritmetice complexe, codare video, grafică și jocuri 3D, dar și pentru

Detalii tehnice

	P4 3.2GHz Northwood	P4 3.2GHz Prescott
Socket	Socket 478	Socket 478
Front Side Bus	FSB800	FSB800
Cache L1 instrucțiuni	12Kμops	12Kμops
Cache L1 date	8KB	16KB
Cache L2	512KB	1MB
Tehnologie fabricație	0.13 microni	0.09 microni
Tranzistori	55 milioane	125 milioane
Dimensiune pastilă	131 mm²	112 mm²
Lungime pipeline	20	31
Instrucțiuni multimedia	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3

Rezultate teste	P4 3.2GHz Northwood	P4 3.2GHz Prescott	Avantaj Prescott (%)
Quake 3 640x480 (fps)	404	400	-0.99
Serious Sam 2 640x480 (fps)	201.3	191.1	-5.07
UT 2003 640x480 (fps)	66.94	65.56	-2.06
Comanche 4 640x480 (fps)	63.2	53.31	-15.65
3DMark2001SE 640x480	20247	20744	2.45
3DMark03 CPU	662	683	3.17
AquaMark3 CPU	9592	9529	-0.66
WinAce 2.5	1' 38"	1' 36"	2.08
Conversie wav-mp3	28"	31"	-9.68
Pinnacle Studio 8 SE	1' 49"	1' 46"	2.83
Sandra 2004 Dhrystone (MIPS)	9935	8442	-15.03
Sandra 2004 Whetstone (MFLOPS)	7129	6713	-5.84
Sandra 2004 Memory (MB/s)	4823	4903	1.66
PCMark04 CPU	4906	4932	0.53
PCMark04 Audio Conversion (KB/s)	2832.87	2449.84	-13.52
PCMark04 WMV Compression (fps)	54.56	55.36	1.47
PCMark04 DivX Compression (fps)	62.75	71.15	13.39

sincronizarea thread-urilor. Compania Intel este recunoscută pentru relaţia strânsă cu principalii producători de software, deci putem aştepta destul de curând aplicaţii cu suport pentru SSE3. Mai mult, şi cei de la AMD intenţionează să introducă noul set de instrucţiuni într-o revizie ulterioară a nucleului Athlon 64.

În ciuda impresionantei liste de noutăţi, cea mai importantă dintre ele este fără îndoială creşterea numărului de stagii în pipeline de la 20 la 31. Prin această decizie, inginerii Intel au asigurat o creştere facilă a frecvenţei de tact până la aproximativ 5GHz, dar performanţele modelelor actuale, cu o frecvenţă maximă de 3.2GHz, au mult de suferit. Această situaţie ne trimite cu gândul la anul 2000, momentul lansării arhitecturii NetBurst, care aducea o dublare a numărului de stagii de la 10 la 20. Pentium 4 1.4GHz, primul membru al respectivei generaţii, era depăşit fără drept de apel în unele teste de procesoare teoretic mult mai lente, ca Pentium III sau Athlon Thunderbird la 1GHz. Pentru a evita pe cât posibil repetarea acestei situaţii neplăcute, inginerii Intel au inclus în Prescott o serie de îmbunătăţiri menite să reducă impactul unui pipeline mai lung. Este vorba, în primul rând, de creşterea eficienţei predicţiei de ramură, care îşi demonstrează utilitatea mai ales în cazul aplicaţiilor ce folosesc intensiv instrucţiuni condiţionale. Testul nostru încearcă să răspundă la întrebarea dacă eforturile celor de la Intel au fost sau nu suficiente.

PROBLEME DE COMPATIBILITATE

Deşi trecerea la un proces de fabricaţie mai avansat duce de obicei şi la o scădere a consumului de energie, în cazul lui Prescott asistăm la stabilirea unui record nedorit: cantitatea de căldură disipată de Pentium 4 3.2E atinge valoarea de 103W, faţă de 82W pentru Pentium 4 3.2C. De aici provin problemele de compatibilitate cu multe dintre plăcile de bază actuale, deoarece acestea trebuie să fie capabile să furnizeze amperajul de care Prescott are nevoie. Pentru a clarifica lucrurile, Intel a stabilit trei specificaţii FMB (Flexible MotherBoard). Aproape toate plăcile de bază moderne cu Socket 478 respectă FMB 1.0 şi suportă procesoarele Prescott la frecvenţe de până la 3GHz. Modelele de la 3.2GHz la 3.6GHz vor avea nevoie de plăci de bază conforme cu FMB 1.5, care specifică un amperaj maxim de 91A. Procesoarele Prescott cu frecvenţe începând cu 3.8GHz vor fi compatibile doar cu plăcile de bază care suportă LGA 775 şi FMB 2.0 (119A).

TESTUL NOSTRU

Best Computers ne-a oferit pentru testare vârful de gamă al familiei Prescott din acest moment, Pentium 4 3.2E, şi am comparat performanţele acestuia cu cele obţinute de Pentium 4 3.2C, oferit de Flamingo Computers. Am folosit placa de bază ABIT IC7-G (cu cel mai nou BIOS disponibil), placa video Radeon 9800 Pro şi 2x256MB de memorie Corsair DDR400 cu timing-urile 2-3-3-5. Prescott a obţinut rezultate mai slabe decât Northwood în majoritatea testelor, dar în special în cazul jocurilor. Totuşi, există şi o serie de aplicaţii care beneficiază de pe urma cache-ului L2 mai mare.

Am decis să comparăm şi temperaturile atinse de cele două procesoare, în condiţiile folosirii unui cooler performant, Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition, la turaţia maximă a acestuia, de 6000RPM. Pentium 4 3.2C s-a încălzit până la 51°C în idle şi 67°C în full load, iar Pentium 4 3.2E a atins 59°C, respectiv 75°C. Chiar dacă temperaturile măsurate nu sunt neapărat cele reale, putem remarca o diferenţă de aproximativ 8°C în "favoarea" lui Prescott. Este clar că noile procesoare de la Intel trebuie instalate în carcase foarte bine ventilate.

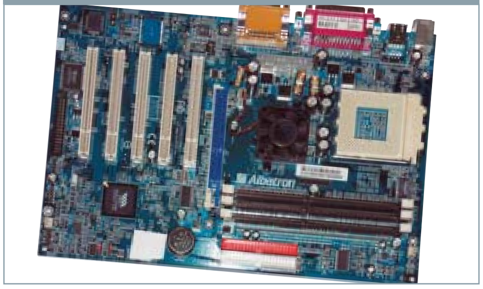
CONCLUZIE

Se pune firesc întrebarea dacă nucleul Prescott reprezintă un succes sau un eşec. Dacă privim prin prisma aşteptărilor unui utilizator obişnuit, Prescott este fără îndoială un eşec, cel puţin în acest moment. Totuşi, dintr-un punct de vedere mai tehnic, inginerii de la Intel au făcut o treabă foarte bună în ceea ce priveşte ascunderea efectelor negative ale pipeline-ului mai lung. Una peste alta, recomandarea noastră este să evitaţi modelele actuale de Prescott, mai ales dacă ţinem cont de cantitatea mare de căldură disipată şi de înlocuirea iminentă a Socket-ului 478 cu LGA 775.

Mihai Constantinescu

Placă de bază

Albatron KX600



Unul dintre cele mai performante chipset-uri single channel ale momentului pentru platforma Socket A, KT600, este implementat de Albatron KX600.

AVANTAJE

Albatron KX600 nu este o placă full ATX, lucru ce impune unele restricții precum înghesuirea slotului AGP prea aproape de DIMM-urile de memorie. Dotările plăcii sunt foarte slabe, neexistând conectori Serial ATA, RAID sau Fast Ethernet. Pinii de pornire nu sunt colorați, iar marginile PCB-ului nu sunt rotunjite. Slotul AGP are un mecanism solid de retenție a plăcii video. PCB-ul este vopsit în albastru, specific plăcilor Albatron. Manualul de utilizare este cuprinzător și tradus în mai multe limbi. Northbridge-ul este răcit activ cu un radiator și un ventilator destul de silențios.

PERFORMANȚE

KT600 nu este cel mai rapid chipset pentru platforma Socket A, însă oferă performanțe decente. Albatron KX600 este rapidă în teste, stabilă și oferă mai multe opțiuni de overclocking, precum schimbarea FSB-ului și a multiplicatorului procesorului. Mai pot fi ajustate voltajele procesorului, memoriei și slotului AGP.

CONCLUZIE

Doritorii unei plăci de bază ieftine, stabile și cu performanțe mulțumitoare vor fi satisfăcuți de Albatron KX600.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	63$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A / KT600 + VT8237 / 400MHz
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB
Conectori	6 USB 2.0
ATA / RAID	2xATA133 / -
Extra	-
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-248MHz / 5X-24X
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake 3 640x480	202.6	Conversie wav-mp3	40"
Serious Sam 640x480	133	Arhivare WinRAR	11'25"
3DMark2001SE 640x480	11941	PCMark2002 CPU	4580
Comanche 4 640x480	33.94	Sandra Mem. Int	1999
UT 2003 640x480	131.87	Sandra Disk	27113

Performanțe			
Sintetice:	2.520	Dotări:	0.043
Jocuri:	2.395	Verdict:	4.958

Placă de bază

Acorp 4848P-11



Acorp 4848P-11 integrează chipset-ul single channel Intel I848P, dorindu-se o soluție pentru cei cu bugetul limitat.

AVANTAJE

Formatul lui Acorp 4848P-11 nu este full ATX; din această cauză spațiul disponibil nu este foarte bogat, însă ergonomia nu este afectată prea mult. Instalarea DIMM-urilor de memorie se poate face fără scoaterea plăcii video. Slotul AGP are un mecanism de retenție simplu și eficient. Placa este dotată cu un slot CNR, deși dispozitivele de acest tip sunt rar întâlnite. Pe CD-ul cu drivere mai găsim și programele IMAGEMORE, Showshifter și Acrobat eBook Reader. Northbridge-ul nu se încinge foarte tare și este răcit pasiv.

PERFORMANȚE

I848P a fost conceput ca un chipset ieftin cu performanțe puțin mai slabe ca cele ale lui Intel Springdale și Canterwood. În test, Acorp 4848P-11 s-a comportat foarte bine la capitolul stabilitate, performanța fiind și ea satisfăcătoare, la nivelul chipset-ului I848P. Dotările de overclocking sunt medii și includ setarea FSB-ului într-o plajă nu prea largă și modificarea voltajelor procesorului și memoriei.

CONCLUZIE

Acorp 4848P-11 este o alegere bună pentru cei care nu doresc dotări suplimentare, dar nici nu renunță la performanțe și stabilitate.

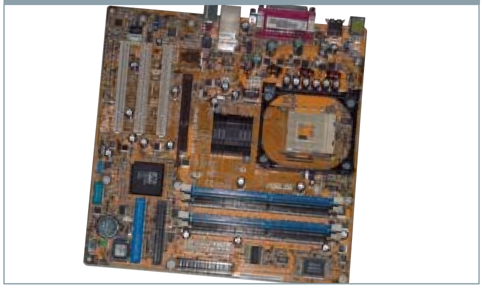
Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	66.5$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478/I848P+ICH5/800MHz
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI / 1 CNR
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB
Conectori	4 USB 2.0
ATA / RAID	2xATA100, 2xSerial ATA / -
Extra	Bundle Software
Overclocking	
FSB / Multiplicator	200-233MHz / Nu
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Nu / Nu

Teste			
Quake 3 640x480	302.8	Conversie wav-mp3	37"
Serious Sam 640x480	157.9	Arhivare WinRAR	6'26"
3DMark2001SE 640x480	16556	PCMark2002 CPU	5908
Comanche 4 640x480	47.39	Sandra Mem. Int	3054
UT 2003 640x480	159.34	Sandra Disk	27261

Performanțe			
Sintetice:	3.206	Dotări:	0.046
Jocuri:	3.169	Verdict:	6.421

Placă de bază

ASUS P4R800-VM



ASUS este unul dintre primii producători de plăci de bază ce au implementat chipset-ul cu grafică integrată ATI Radeon 9100 IGP.

AVANTAJE

Un mare avantaj este includerea plăcii video cu nucleu Radeon 9200. Formatul plăcii este micro ATX, spațiul fiind o problemă, și de aceea ASUS nu i-a adăugat lui P4R800-VM prea multe dotări. Astfel, nu avem parte de porturi Firewire sau conectori Serial ATA. Deși avem patru DIMM-uri de memorie, acestea sunt foarte apropiate de slotul AGP, fiind imposibilă montarea plăcilor video de dimensiuni mai mari. Un LED verde ne indică starea plăcii, dacă este alimentată sau nu. Pinii de pornire sunt colorați și însemnați pentru identificarea facilă. Pe CD-ul cu drivere sunt incluse programe proprietare ASUS de monitorizare a sistemului, de update prin Internet etc. Un conector S/PDIF este folosit pentru redarea semnalului audio, ca alternativă la conectorii analogi obișnuiți.

PERFORMANȚE

Este foarte plăcut să vedem că chipset-ul Radeon 9100 IGP este aproape de concurenții direcți Intel Springdale și Canterwood. Stabilitatea pe durata testului a fost foarte bună. Opțiunile de overclocking sunt inexistente, deci nu putem spune nimic la acest capitol.

CONCLUZIE

ASUS P4R800-VM este o placă performantă, dar nu este indicată amatorilor overclocking-ului.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	94$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / Radeon 9100 IGP+IXP200 / 800MHz
Sloturi	1 AGP 8X / 3 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB
Conectori	2 USB 2.0, Lan, S/PDIF
ATA / RAID	2xATA100 / -
Extra	Placă video
Overclocking	
FSB / Multiplicator	Nu / Nu
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu

Teste			
Quake 3 640x480	276	Conversie wav-mp3	38"
Serious Sam 640x480	148.5	Arhivare WinRAR	8'26"
3DMark2001SE 640x480	15509	PCMark2002 CPU	5897
Comanche 4 640x480	44.72	Sandra Mem. Int	3036
UT 2003 640x480	149.46	Sandra Disk	26551

Performanțe			
Sintetice:	3.056	Dotări:	0.050
Jocuri:	2.980	Verdict:	6.086

Placă video

Gigabyte GV-N59X128D



Această placă este motorizată de GeForce FX 5900 XT, cel mai lent GPU din clasa high-end de la NVIDIA.

DOTĂRI

Gigabyte GV-N59X128D are dotări care se întâlnesc de obicei la plăcile mai scumpe. Pentru menţinerea unor temperaturi rezonabile în timpul funcţionării, s-a recurs la un masiv radiator din cupru, care acoperă atât procesorul grafic, cât şi chip-urile de memorie. Conectorii sunt cei uzuali, şi anume VGA, DVI şi TV Out, iar pachetul retail mai conţine manualul de utilizare, un cablu video şi adaptorul DVI-VGA. Pe partea de software găsim player-ul PowerDVD în versiunea 5 şi trei jocuri complete (Tomb Raider: The Angel of Darkness, Arx Fatalis şi Rainbow Six 3: Raven Shield).

PERFORMANŢE

Singura diferenţă între GeForce FX 5900 XT şi GeForce FX 5900 SE este reducerea frecvenţei procesorului grafic de la 400MHz la 390MHz. Evident, efectele asupra performanţei sunt minime, plăcile bazate pe cele două chip-uri fiind practic la fel de rapide. Atragem din nou atenţia asupra confuziilor ce pot să apară din cauza semnificaţiei diferite pe care cei doi producători o dau sufixului XT: aceste plăci sunt cele mai rapide din seria lor în cazul ATI, respectiv cele mai lente în cazul NVIDIA.

CONCLUZIE

Gigabyte GV-N59X128D este o alegere foarte bună pentru utilizatorii mai pretenţioşi.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	190€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce FX 5900 XT
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset / Memorie	390MHz/700MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biţi
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	289.5	AquaMark3 1600	29.4
Quake 3 1600	228.4	UT 2003 1280	128.2
Serious Sam 1280	147.4	UT 2003 1600	93.7
Serious Sam 1600	123.2	Quake 3 1024 AA	278.8
CodeCreatures 1280	33.7	Serious Sam 1024 AA	136.6
CodeCreatures 1600	26.9	UT 2003 1024 AA	95.9
3DMark2001SE 1280	12215	CodeCreatures 1024 AA	20.9
3DMark2001SE 1600	10482	3DMark2001SE 1024 AA	10431
AquaMark3 1280	35.79	AquaMark3 1024 AA	24.28
Performanţe			
Sintetice:	1.919	Dotări:	0.090
Jocuri:	4.039	Verdict:	6.048

Placă video

Leadtek WinFast A180B T 128MB



WinFast A180B T este implementarea celor de la Leadtek a chip-ului GeForce4 MX 4000.

DOTĂRI

Ca mai toate produsele din clasa entry-level, această placă are dimensiuni foarte reduse, iar răcirea procesorului grafic este doar pasivă. Conectorul DVI lipseşte, în locul lui fiind oferite două mufe TV Out (S-Video, respectiv Composite) şi una VGA. Alături de ghidul de instalare rapidă, pachetul mai conţine un CD cu drivere şi aplicaţii.

PERFORMANŢE

Deşi GeForce4 MX 4000 suportă atât memorii pe 128 biţi, cât şi pe 64 biţi, cei mai mulţi producători au ales cea de-a doua variantă, care le permite să reducă cel mai mult costurile. Şi cei de la Leadtek au ales aceeaşi soluţie, singura diferenţă fiind la nivelul frecvenţelor de funcţionare. Dacă cele mai multe plăci similare rulează la 275MHz/333MHz, în cazul de faţă frecvenţa mai redusă a procesorului grafic este compensată prin folosirea unor chip-uri de memorie Hynix certificate pentru lucrul la 400MHz. Deşi performanţele plăcii sunt astfel ceva mai bune, testele noastre arată că WinFast A180B T nu poate face faţă cerinţelor jocurilor actuale.

CONCLUZIE

Faţă de celelalte plăci video cu GeForce4 MX 4000, Leadtek WinFast A180B T iese în evidenţă prin bundle-ul software consistent.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers Depozitul de Calculatoare
Preţ / Garanţie	44€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 MX 4000
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset / Memorie	250MHz/400MHz
AGP	8X
Bus memorie	64 biţi
Conectori	VGA, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	69.9	AquaMark3 1600	4.88
Quake 3 1600	46.5	UT 2003 1280	22
Serious Sam 1280	32.6	UT 2003 1600	15.1
Serious Sam 1600	21.8	Quake 3 1024 AA	27.6
CodeCreatures 1280	-	Serious Sam 1024 AA	13.8
CodeCreatures 1600	-	UT 2003 1024 AA	9.8
3DMark2001SE 1280	3110	CodeCreatures 1024 AA	-
3DMark2001SE 1600	2151	3DMark2001SE 1024 AA	1385
AquaMark3 1280	6.03	AquaMark3 1024 AA	3.59
Performanţe			
Sintetice:	0.280	Dotări:	0.060
Jocuri:	0.641	Verdict:	0.981

Placă video

Leadtek WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO



WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO este cea mai rapidă placă video din oferta Leadtek.

DOTĂRI

Dotările acestei plăci sunt cele pe care producătorul Leadtek le oferă în cazul tuturor produselor din seria MyVIVO. Alături de o documentaţie bogată, pachetul retail mai conţine cablurile video necesare pentru VIVO, convertorul DVI-VGA şi CD-ul cu drivere şi utilitare (WinFast DVD, WinFast PVR, WinFox 2.0, 3Deep, Cult3D, Coloreal şi Colorific). Bundle-ul software conţine trei aplicaţii Ulead (VideoStudio 7 SE DVD, DVD MovieFactory 2.5 SE şi Cool 3D 3.0 SE) şi două jocuri complete (GunMetal şi Big Mutha Truckers). Mai trebuie să remarcăm soluţia de răcire aleasă de Leadtek, cu un radiator de cupru pe faţa plăcii şi unul de aluminiu pe spatele acesteia. Din cauza celor două radiatoare masive, WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO este o placă video "cu greutate".

PERFORMANŢE

Fiind bazată pe cel mai rapid chip de la NVIDIA, GeForce FX 5950 Ultra, această placă video este cea mai performantă soluţie grafică în cele mai multe jocuri din generaţia actuală. Principalul său avantaj este posibilitatea de a rula jocurile cu Antialiasing şi Anisotropic Filtering în rezoluţii mari şi cu frame rate-uri mai mult decât satisfăcătoare.

CONCLUZIE

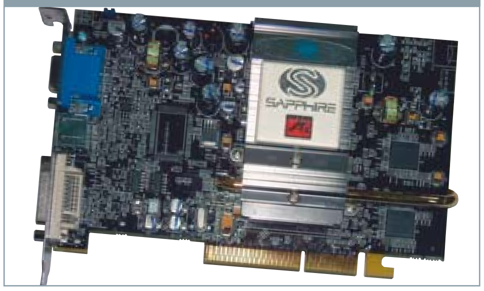
Leadtek WinFast A380 Ultra TDH MyVIVO are performanţe şi dotări de excepţie.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers Depozitul de Calculatoare
Preţ / Garanţie	405.9€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce FX 5950 Ultra
Memorie	256MB
Frecvenţă chipset / Memorie	475MHz/950MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biţi
Conectori	VGA, DVI, VIVO

Teste			
Quake 3 1280	315.6	AquaMark3 1600	35.59
Quake 3 1600	263.3	UT 2003 1280	147.4
Serious Sam 1280	151.6	UT 2003 1600	115.9
Serious Sam 1600	136.2	Quake 3 1024 AA	303.2
CodeCreatures 1280	40.9	Serious Sam 1024 AA	149.2
CodeCreatures 1600	32.8	UT 2003 1024 AA	116.7
3DMark2001SE 1280	13518	CodeCreatures 1024 AA	25.9
3DMark2001SE 1600	11944	3DMark2001SE 1024 AA	11774
AquaMark3 1280	41.74	AquaMark3 1024 AA	29.35
Performanţe			
Sintetice:	2.232	Dotări:	0.115
Jocuri:	4.551	Verdict:	6.898

Placă video

Sapphire Ultimate Radeon 9600XT Edition



Cei de la Sapphire au realizat o implementare a chip-ului Radeon 9600 XT care merită toată atenția.

DOTĂRI

Deşi numele acestui produs poate părea la prima vedere destul de pretenţios, Sapphire Ultimate Radeon 9600XT Edition reuşeşte să iasă în evidenţă faţă de celelalte plăci bazate pe designul de referinţă de la ATI. Cea mai interesantă caracteristică a sa este sistemul de răcire fără ventilator, care se bazează pe două radiatoare din aluminiu, câte unul pentru fiecare faţă a plăcii, legate între ele printr-un heat pipe. Interesant este faptul că doar radiatorul frontal vine în contact direct cu procesorul grafic. Pachetul mai conţine cablurile video pentru TV Out, adaptorul DVI-VGA, manualul de utilizare, un CD cu drivere şi unul cu utilitarul de overclocking Redline 1.9, iar ca bundle software sunt oferite player-ul PowerDVD XP 4.0, jocul complet Tomb Raider: The Angel of Darkness şi cuponul pentru Half-Life 2.

PERFORMANŢE

Această placă video are integrat chip-ul LM63, care permite activarea opţiunii Overdrive. Totuşi, am decis să păstrăm această opţiune dezactivată în timpul testelor noastre, aceasta fiind şi setarea implicită din driverele Catalyst.

CONCLUZIE

Sapphire Ultimate Radeon 9600XT Edition este o placă video rapidă şi foarte silenţioasă.

Contact			
Distribuitor			FIT Distribution
Telefon			021-231.09.22
Preţ / Garanţie			245$ / 24 luni
Detalii tehnice			
Chipset			Radeon 9600 XT
Memorie			128MB
Frecvenţă chipset / Memorie			500MHz/600MHz
AGP			8X
Bus memorie			128 biţi
Conectori			VGA, DVI, TV Out
Teste			
Quake 3 1280	189	AquaMark3 1600	19.56
Quake 3 1600	127.7	UT 2003 1280	79.9
Serious Sam 1280	124.1	UT 2003 1600	51.1
Serious Sam 1600	82.3	Quake 3 1024 AA	148.2
CodeCreatures 1280	21.8	Serious Sam 1024 AA	92.5
CodeCreatures 1600	16.9	UT 2003 1024 AA	62.8
3DMark2001SE 1280	10001	CodeCreatures 1024 AA	14.6
3DMark2001SE 1600	7212	3DMark2001SE 1024 AA	7438
AquaMark3 1280	25.63	AquaMark3 1024 AA	23.09
Performanţe			
Sintetice:	1.397	Dotări:	0.085
Jocuri:	2.567	Verdict:	4.048

Placă video

Club3D All-In-Wonder 9600 Pro



Plăcile din seria All-In-Wonder sunt produse de ATI, chiar dacă sunt distribuite de partenerii firmei canadiene. Putem remarca radiatorul şi ventilatorul de dimensiuni foarte reduse şi memoriile produse de Samsung.

DOTĂRI

Producătorul a inclus în pachetul plăcii toate cablurile necesare pentru TV Out şi captură video, telecomanda Remote Wonder, bateriile pentru aceasta, precum şi senzorul USB RF Wireless. Tunerul TV este produs de Philips şi oferă conectori atât pentru semnal TV, cât şi FM. Placa dispune de două mufe VGA, care sunt accesibile prin intermediul conectorului AV Out. Pe lângă CD-ul ATI cu drivere şi utilitare, Club3D oferă un bundle software compus din aplicaţiile InterVideo WinDVD 4 şi CyberLink PowerDirector 2.0 ME.

PERFORMANŢE

Această placă video este motorizată de chip-ul Radeon 9600 Pro, care oferă performanţe bune în jocurile actuale. Deşi memoria este tactată la 650MHz faţă de valoarea standard de 600MHz, Club3D All-In-Wonder 9600 Pro nu a reuşit să depăşească în testele noastre rezultatele obţinute de plăcile cu Radeon 9600 XT.

CONCLUZIE

Această placă este ideală pentru utilizatorii care au nevoie de facilităţile VIVO şi de tunerul TV integrat.

Contact			
Distribuitor			Depozitul de Calculatoare
Telefon			021-221.73.77
Preţ / Garanţie			290$ / 24 luni
Detalii tehnice			
Chipset			Radeon 9600 Pro
Memorie			128MB
Frecvenţă chipset / Memorie			400MHz/650MHz
AGP			8X
Bus memorie			128 biţi
Conectori			TV Out, AV Out, TV, FM
Teste			
Quake 3 1280	175.7	AquaMark3 1600	16.63
Quake 3 1600	118.5	UT 2003 1280	74.1
Serious Sam 1280	121.8	UT 2003 1600	48.7
Serious Sam 1600	80.8	Quake 3 1024 AA	139.4
CodeCreatures 1280	18.9	Serious Sam 1024 AA	82.8
CodeCreatures 1600	14.8	UT 2003 1024 AA	56.6
3DMark2001SE 1280	9215	CodeCreatures 1024 AA	13
3DMark2001SE 1600	6879	3DMark2001SE 1024 AA	6761
AquaMark3 1280	21.9	AquaMark3 1024 AA	20.06
Performanţe			
Sintetice:	1.256	Dotări:	0.120
Jocuri:	2.405	Verdict:	3.781

Placă video

Club3D CGN-308TVD



Spre surpriza noastră, am primit pentru testare o placă video bazată pe chip-ul GeForce FX 5800.

DOTĂRI

Dacă numele CGN-308TVD nu oferă nici un indiciu despre chip-ul care motorizează placa, este aproape incredibil faptul că pe cutia produsului nu apare decât numele seriei de procesoare grafice de la NVIDIA, GeForce FX. Enigma a fost soluţionată doar după instalarea driverelor: CGN-308TVD este o implementare a lui GeForce FX 5800, un GPU care a fost scos din producţie de ceva timp. Dotările sunt totuşi demne de un produs high-end: manual de utilizare, ghid de instalare rapidă (în limba germană), cabluri video, adaptor DVI-VGA, precum şi patru CD-uri care conţin driverele, aplicaţia WinDVD Creator şi jocurile complete Motocross Mania şi Serious Sam: The First Encounter. Ca toate plăcile ce implementează chip-ul NV30, şi CGN-308TVD foloseşte memorii DDR2 pe 128 biţi.

PERFORMANŢE

Plăcile GeForce FX 5800 au fost şi rămân competitive şi în prezent. Rezultatele obţinute în teste plasează CGN-308TVD între produsele mainstream şi cele high-end.

CONCLUZIE

Achiziţionarea plăcii CGN-308TVD este destul de greu de justificat în condiţiile prezenţei pe piaţă a unor produse mai ieftine bazate pe chip-uri mai rapide, ca GeForce FX 5900 şi 5900 SE.

Contact			
Distribuitor			Senso Micro / Depozitul de Calculatoare
Telefon			021-211.97.99 / 021-221.73.77
Preţ / Garanţie			287.11€ / 24 luni
Detalii tehnice			
Chipset			GeForce FX 5800
Memorie			128MB (DDR2)
Frecvenţă chipset / Memorie			400MHz / 800MHz
AGP			8X
Bus memorie			128 biţi
Conectori			VGA, DVI, TV Out
Teste			
Quake 3 1280	280.7	AquaMark3 1600	27.9
Quake 3 1600	214.8	UT 2003 1280	117.2
Serious Sam 1280	138.1	UT 2003 1600	83.6
Serious Sam 1600	107.6	Quake 3 1024 AA	198.4
CodeCreatures 1280	31.5	Serious Sam 1024 AA	105.3
CodeCreatures 1600	25.1	UT 2003 1024 AA	80.2
3DMark2001SE 1280	11515	CodeCreatures 1024 AA	20
3DMark2001SE 1600	9483	3DMark2001SE 1024 AA	8691
AquaMark3 1280	34.2	AquaMark3 1024 AA	22.75
Performanţe			
Sintetice:	1.760	Dotări:	0.090
Jocuri:	3.477	Verdict:	5.327

DVD Writer

TEAC DV-W58D



TEAC DV-W58D este primul DVD Writer testat în laboratorul nostru care poate scrie discurile recordable la 8X și cele rewritable la 4X în ambele standarde majore, DVD+R/RW și DVD-R/RW. Aceste specificații ne-au determinat să folosim discuri mai rapide pentru unele dintre testele noastre, și anume CD-RW 24X, DVD-R 4X și DVD-RW 2X. Din păcate, discurile DVD+R certificate pentru scriere la 8X lipsesc în continuare din ofertele firmelor autohtone, ca să nu mai vorbim de cele DVD-R.

DOTĂRI

Am primit DVD Writer-ul TEAC DV-W58D fără nici un fel de accesorii, fiind inclus în pachet doar un CD cu bundle-ul software. Acesta este totuși mai mult decât satisfăcător: Nero Burning ROM în versiune OEM, NeroVision Express 2, Nero Media Player, InCD 4 și EasyWrite Reader.

PERFORMANȚE

Acest DVD Writer poate citi CD-urile cu o viteză maximă de 40X, ceea ce explică performanțele foarte bune obținute în testele noastre. Impresionează în primul rând viteza de extragere a track-urilor de pe CD-ul audio, calitatea ripping-ului fiind și ea foarte bună. Totuși, timpul de căutare aleatorie a fost destul de mare atât pentru CD-uri, cât și pentru DVD-uri.

CONCLUZIE

TEAC DV-W58D oferă utilizatorilor libertate deplină la alegerea între standardele DVD+R/RW și DVD-R/RW.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	168$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate/Interfață	Internă/ATA33
Buffer	2MB
Viteză CD	24X24X40X
Viteză DVD	12X
Viteză DVD-R/RW	8X4X
Viteză DVD+R/RW	8X4X
Viteză DVD-RAM	-

Teste			
Rată de transfer CD	31.64X	Rată de transfer DVD	9.38X
Căutare aleatorie CD	131ms	Căutare aleatorie DVD	134ms
Viteză DAE	28.6X	Scriere DVD-R (4X)	11' 44"
Citire CD-RW	25.54X	Scriere DVD-RW (2X)	29' 17"
Scriere CD-R (24X)	4' 4"	Scriere DVD+R (4X)	11' 37"
Scriere CD-RW (24X)	4' 19"	Scriere DVD+RW (4X)	14' 47"
Performanțe			
Notă citire CD	8.75	Notă citire DVD	8.08
Notă scriere CD	13.31	Notă scriere DVD	11.20
Dotări	6.00	Verdict	9.73

DVD Writer

LG GSA-4081B



Față de unitatea GSA-4040B, prezentă în cadrul testului de DVD Writere din numărul 49, LG GSA-4081B are specificații mai bune pentru scrierea în format DVD+R/RW.

DOTĂRI

Pachetul retail conține manualul de utilizare, diverse accesorii (cablul ATA33, cablul audio, șuruburile pentru montare în carcasă), precum și un bundle software consistent: PowerDVD 5, B's Recorder GOLD 7.10, B's Clip 5.38 și neoDVD 5.1. Foarte utilă este includerea unui DVD-RAM 3X, deoarece aceste discuri se găsesc destul de greu pe piață.

PERFORMANȚE

Dacă specificațiile unității LG GSA-4081B în ceea ce privește scrierea DVD-urilor sunt foarte bune, nu același lucru se poate spune despre lucrul cu CD-urile, vitezele suportate fiind foarte mici pentru momentul actual. Scrierea unui disc CD-RW la 10X a durat peste zece minute și jumătate, iar viteza maximă la citirea aceluiași disc reinscriptibil a fost doar 25X. Totuși, unitatea se achită foarte bine de funcția sa de bază, aceea de scriere a DVD-urilor. Pentru inscripționarea discului DVD-RAM au fost necesare 39' și 6".

CONCLUZIE

LG GSA-4081B este una dintre puținele unități de pe piață care suportă și standardul DVD-RAM. Pentru performanțe optime, vă recomandăm folosirea în paralel a unui CD Writer rapid.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	123€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate/Interfață	Internă/ATA33
Buffer	2MB
Viteză CD	24X16X32X
Viteză DVD	12X
Viteză DVD-R/RW	4X2X
Viteză DVD+R/RW	8X4X
Viteză DVD-RAM	3X

Teste			
Rată de transfer CD	25.06X	Rată de transfer DVD	9.17X
Căutare aleatorie CD	107ms	Căutare aleatorie DVD	102ms
Viteză DAE	17.8X	Scriere DVD-R (4X)	12' 6"
Citire CD-RW	18.94X	Scriere DVD-RW (2X)	28' 26"
Scriere CD-R (24X)	4' 52"	Scriere DVD+R (4X)	11' 18"
Scriere CD-RW (16X)	5' 47"	Scriere DVD+RW (4X)	14' 52"
Performanțe			
Notă citire CD	7.07	Notă citire DVD	8.94
Notă scriere CD	10.27	Notă scriere DVD	13.38
Dotări	8.00	Verdict	9.80

Tabletă grafică

Wacom Graphire 3 Studio XL



Studio XL este vârful de gamă al seriei de tablete grafice Graphire 3 de la Wacom.

DOTĂRI

Deși un astfel de produs este destinat în primul rând graficienilor, tableta Wacom Graphire 3 Studio XL poate fi folosită cu succes și în lucrul de zi cu zi în aplicații Windows. Această utilizare este mult ușurată prin includerea în pachet a unui mouse cu două butoane și rotiță de scroll. Mouse-ul este cordless și nu are nevoie de baterii pentru alimentare, libertatea de mișcare fiind limitată doar de lungimea cablului USB. CD-ul de instalare conține un tutorial și o animație Flash care explică în detaliu posibilitățile de utilizare a tabletei. O facilitate interesantă este implementarea unei gume digitale, care poate fi folosită cu succes în programele de grafică și chiar în Microsoft Word. Ca bundle software sunt oferite aplicațiile Adobe Photoshop Elements 2.0, Pinnacle Studio 8 SE, ACDSee 5.0 și penPalette LE.

PERFORMANȚE

Performanțele produsului Wacom au fost excelente, sensibilitatea tabletei la apăsare permițând o desenare aproape la fel de ușoară și de precisă ca și cu un creion normal.

CONCLUZIE

Pentru graficienii care au nevoie de o tabletă grafică, Wacom Graphire 3 Studio XL este una dintre cele mai bune alegeri.

Contact	
Distribuitor	MGT Educational
Telefon	021-232.88.94
Preț / Garanție	217€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni	275.5x256.8x18.1mm
Arie activă	208.8x150.8mm
Lungimea cablului	1.5m
Greutate	800g
Rezoluție	2032lpi
Acuratețe	+/-0.5mm
Niveluri de presiune	512
Înălțime maximă de citire	5mm
Interfață	USB 1.1
Extra	Mouse
Butoane mouse	3
Butoane programabile	Da
Rotiță de scroll	Da
Greutate mouse	90g
Sisteme de operare	Windows 98 SE, Windows ME, Windows 2000, Windows XP, Mac OS 9, Mac OS 10.1.5
Performanțe	★ ★ ★ ★ ★



CERF 2004
Pavilion 14
Stand 4038
CHENBRO
DE LA GAMERI ...
Gaming Bomb
... PENTRU GAMERI
Gaming Bomb
Mystical Blue
Gaming Bomb
Silver Powder
Gaming Bomb
Metallic Orange
Gaming Bomb
Adventure Green
• Black ATX-Midi Tower • Fața interschimbabilă cu 4 culori disponibile (albastru, argintiu, portocaliu, verde)
• Screwless slot holder • Device rails kit • Cage HDD extra cu 2 sloturi • Suport pentru 2 ventilatoare de 120mm si 80mm • Sursă 350W Fortron (ATX12V, ventilator 120mm, PFC, Noise Killer)
• Porturi frontale USB2.0 si Audio • Sloturi interne: 4x3.5" • Sloturi externe: 4x5.25; 1x3.5"
De vânzare în magazinele:
best computers
www.bestcomputers.ro
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.itshop.ro
NOKITEL COMPUTERS
www.nokitel.ro
TurboZone computers
www.turbozone.ro
... precum și în orice magazin IT de calitate
unic importator:
SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel: 021-231.50.97
021-231.65.18 / 021-230.07.78; Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

Mini PC

EPoX eX5 Mini Me



Mini PC-ul EPoX eX5 Mini Me este destinat utilizatorilor care își doresc un sistem puternic și cu un aspect interesant.

PRIMA IMPRESIE

Designul include un ecran LCD generos ce indică frecvența procesorului, cantitatea de RAM, capacitatea harddisk-ului și chiar rezoluția setată pentru monitor. Carcasa este realizată din aluminiu, iar suprafața acesteia este acoperită cu un strat împotriva prafului.

CONSTRUCȚIE

Ergonomia interioară este foarte bună, cablurile sunt excelent realizate, iar accesul la memorii este facil.

SISTEM DE RĂCIRE

EPoX folosește un concept inovativ în designul cooler-ului, baza radiatorului acoperind atât procesorul, cât și northbridge-ul. Cooler-ul este dotat cu două ventilatoare, unul poziționat la 45°, ce elimină aerul cald printr-un tunel direct în afara carcasei. Metoda s-a dovedit foarte bună pentru menținerea unei temperaturi joase a sistemului, în schimb soluția aleasă de Shuttle (Integrated Cooling Engine) s-a dovedit mai eficientă în operația de răcire a procesorului.

CONCLUZIE

EPoX eX5 Mini Me este un mini PC care se apropie mult de conceptul "PC media center" și poate ocupa un loc de cinste în sufrageria noastră, alături de televizor și combina hi-fi.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	265.5$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / i865G / 800MHz
Video	Intel Extreme Graphics 2
AGP și PCI simultan	Da
Conectori	6 USB 2.0, 2 Firewire, 1 S/PDIF
Modem / Rețea	Nu / Realtek 8101L
ATA / RAID	2xATA133 / Nu
TV out / Video in	Da / Nu
Tip sursă	Internă, 200W
Dimensiuni / Greutate	200x180x300mm / N/A

Teste			
PC Mark04 CPU	3035	3DMark2001SE 1024x768	2531
PC Mark04 memorie	3224	Quake 3 1024x768	59.3
PC Mark04 harddisk	N/A	Serious Sam 1024x768	27.95
Sandra04 CPU Dhrystone	6024	UT 1024x768	12.51
Sandra04 Mem Int	3167	AquaMark3	4063

Performanțe			
Construcție / Ergonomie	9.5 / 9.5	Dotări	9.5
Performanță	8.6	Verdict	9.28

Mini PC

ASUS Terminator P4 533A



Mini PC-urile din seria ASUS Terminator păstrează designul carcaselor obișnuite tower, dar au dimensiuni mai reduse. Avantajul acestei soluții îl reprezintă în primul rând numărul mare de unități (comparativ cu un mini PC obișnuit) ce pot fi montate (două de 5.25", una de 3.5" internă și una de 3.5" externă).

PRIMA IMPRESIE

ASUS Terminator P4 533A nu dispune de un design foarte atrăgător, iar sistemul de montaj, chiar dacă este ingenios și inedit, poate pune probleme utilizatorilor începători în tehnici de asamblare.

CONSTRUCȚIE

Placa video onboard SiS 315 nu poate oferi un nivel decent al performanțelor în aplicații 3D. Din fericire, portul AGP lasă utilizatorului posibilitatea de a monta o placă video performantă care va transforma instantaneu sistemul Terminator P4 533A într-un calculator destinat jocurilor.

SISTEM DE RĂCIRE

ASUS oferă pentru mini PC-ul Terminator P4 533A două modalități de răcire. În prima variantă răcirea procesorului este realizată cu ajutorul unui cooler obișnuit, iar în a doua variantă printr-un sistem numit "Heat Pipe". Modelul testat de noi este cel ce oferă o soluție de răcire prin intermediul cooler-ului.

CONCLUZIE

O soluție potrivită pentru cei ce doresc un sistem mini PC pentru aplicații office la un preț rezonabil.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	143$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / SiS 651 / 533MHz
Video	256-bit SiS 315 Integrated Graphics
AGP și PCI simultan	Da
Conectori	4 USB 2.0
Modem / Rețea	Nu / 100Mbps
ATA / RAID	2xATA133 / Nu
TV out / Video in	Nu / Nu
Tip sursă	Internă, 165W
Dimensiuni / Greutate	181.2x275x300.6mm / 9kg

Teste			
PC Mark04 CPU	3108	3DMark2001SE 1024x768	1500
PC Mark04 memorie	2800	Quake 3 1024x768	24.6
PC Mark04 harddisk	3549	Serious Sam 1024x768	15.9
Sandra04 CPU Dhrystone	5943	UT 1024x768	15.53
Sandra04 Mem Int	2146	AquaMark3	N/A

Performanțe			
Construcție / Ergonomie	9.0 / 8.9	Dotări	9.1
Performanță	8.5	Verdict	8.88

Mini PC

Shuttle Zen XPC ST62K



În linii generale, designul este foarte asemănător seriei de mini PC-uri Shuttle XPC.

PRIMA IMPRESIE

Pe partea frontală este montată o placă de plastic de culoare sidefie ce oferă un aspect foarte plăcut. Toate aspectele legate de etapele de montaj sunt foarte bine descrise într-un manual color, astfel încât utilizatorii care nu au mai asamblat niciodată un PC nu vor întâmpina dificultăți.

CONSTRUCȚIE

Deoarece sursa este externă, dimensiunile mini PC-ului sunt reduse (un volum de 9.044 centimetri cubi), iar spațiul interior este suficient de mare astfel încât să asigure o ergonomie foarte bună. Sursa exterioară este de 180W și are o greutate de 1.464 grame. O inovație binevenită este oferirea unui buton extern de resetare CMOS ce ne scutește de timpul pierdut cu desfacerea carcasei în cazul în care realizăm anumite setări greșite în BIOS.

SISTEM DE RĂCIRE

Zen XPC ST62K beneficiază de ICE (Integrated Cooling Engine) care este, în opinia noastră, cel mai potrivit sistem de răcire pentru un mini PC atât din punctul de vedere al eficienței, cât și din punctul de vedere al zgomotului produs.

CONCLUZIE

Prin modelul Zen XPC ST62K, Shuttle a făcut un nou pas înainte, oferind un mini PC cu dimensiuni mici și performanțe ridicate.

Contact	
Distribuitor	FIT Distribution
Telefon	021-231.09.22
Preț / Garanție	379$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / ATI RS300 / 800MHz
Video	Radeon 9100
AGP și PCI simultan	N/A
Conectori	4 USB 2.0, 2 Firewire, 2 S/PDIF
Modem / Rețea	Nu / Realtek 8100C
ATA / RAID	2xATA133 / Nu
TV out / Video in	Da / Nu
Tip sursă	Externă, 180W
Dimensiuni / Greutate	190x170x280mm / 5.2kg

Teste			
PC Mark04 CPU	3542	3DMark2001SE 1024x768	4203
PC Mark04 memorie	3308	Quake 3 1024x768	74.4
PC Mark04 harddisk	3504	Serious Sam 1024x768	51
Sandra04 CPU Dhrystone	5463	UT 1024x768	29.69
Sandra04 Mem Int	3315	AquaMark3	8527

Performanțe			
Construcție / Ergonomie	9.7 / 9.7	Dotări	9.0
Performanță	9.0	Verdict	9.36

Sisteme

Best Avenger XL P3400C



Best Avenger XL P3200E



Luna aceasta am avut ocazia să testăm două sisteme motorizate de două procesoare Intel foarte puternice. Este vorba de Best Avenger XL 3400C cu procesor Pentium 4 3.4GHz cu nucleu Northwood şi Best Avenger XL P3200E cu Pentium 4 3.2E Prescott, cel mai nou procesor construit în tehnologia 0.09 microni.

DOTĂRI

Toate componentele lui Best Avenger XL3400C sunt de marcă şi pot fi observate prin fereastra laterală a carcasei Antec PlusView 1000AMG. Alimentarea compenentelor se face de către o sursă Thermaltake Purepower 420W. Placa de bază este produsă de ABIT şi se numeşte IC7-MAX3. Memoria sistemului este produsă de OCZ, iar stocarea se face pe două harddisk-uri Seagate 7200.7 Serial ATA de 80GB conectate în mod RAID. Sistemul mai este dotat cu două unităţi optice produse de ASUS. Sunetul este redat de o placă profesională M-Audio Revolution 7.1. Componentele din Best Avenger XL3200E sunt de ultimă generaţie, amintind aici placa de bază MSI cu chipset Intel Canterwood, 1GB memorie Corsair DDR500, placa video PNY cu chipset GeForce FX5950, DVD Writer-ul Philips şi placa de sunet Creative Audigy.

CONSTRUCŢIE

Carcasa Antec PlusView 1000AMG are dimensiuni generoase, ce permit instalarea comodă a mai multor componente fără prea mare efort. Cablurile sunt excelent aranjate pentru a nu obstrucţiona fluxul de aer şi pentru a nu strica estetica generală. Calitatea componentelor sistemului Best Avenger XL3200E este, de astfel, foarte bună, însă gradul mare de încălzire a făcut ca acestea să fie asamblate într-o carcasă de aluminiu Antec P160EU. Plasarea cablurilor prin carcasă este exemplară, şi din acest motiv fluxul de aer nu este blocat. La capitolul ergonomie trebuie menţionat faptul că procesorul Intel Prescott are nevoie de răcire foarte bună, aceasta fiind asigurată de un cooler Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition. De exemplu, pe durata testelor procesorul Intel Pentium 4 3.2E Prescott a atins în IDLE 65°C, iar în full-load a depăşit cu uşurinţă 75°C.

PERFORMANŢE

Singurul procesor mai rapid din oferta Intel în acest moment este Pentium 4 3.4GHz Extreme Edition. Acest lucru face ca cele două sisteme să fie foarte performante, ambele fiind ajutate în mare măsură şi de componentele de calitate. Din rezultatele testelor se poate observa că nu avem un câştigător clar, procesoarele celor două sisteme fiind responsabile în principal de acest lucru.

CONCLUZIE

Oricine şi-ar dori să deţină oricare din aceste sisteme ce se remarcă prin calitatea componentelor, a construcţiei şi nu în ultimul rând prin performanţă.

Best Avenger XL P3400C

Contact	
Distribuitor	Best Computers
Telefon	021-303.01.91
Preţ / Garanţie	N/A
Detalii tehnice	
Placă de bază	ABIT IC7-MAX3
Memorie	1GB DDR400 OCZ
Procesor	Intel Pentium 4 3.4GHz
Placă video	Hercules Prophet 9800 XT 256MB
Harddisk	2xSeagate Barracuda 7200.7 80GB Serial ATA
Unitate optică	DVD-RW ASUS DRW-0402P/D+DVD-ROM ASUS 16X
Carcasă	Antec PlusView 1000AMG+Thermaltake Purepower 420W

Teste			
Quake 3 1600x1200	254.3	C4 1024x768 AA+AF	63.44
S Sam 1600x1200	167	UT 2003 1024x768 AA+AF	167.03
3DM2001SE 1600x1200	14383	Conversie WAV-MP3	37"
C4 1600x1200	63.06	Arhivare WinRAR	5'32"
UT 2003 1600x1200	113.85	PCMark2002 CPU	8418
Quake 3 1024x768 AA+AF	293.1	Sandra Mem. Int	4897
S Sam 1024x768 AA+AF	166	Sandra Disk	49267
3DM2001SE 1024x768 AA+AF	14848		

Performanţe

★ ★ ★ ★ ★

Best Avenger XL P3200E

Contact	
Distribuitor	Best Computers
Telefon	021-303.01.91
Preţ / Garanţie	N/A
Detalii tehnice	
Placă de bază	MSI 875P Neo-FIS2R
Memorie	2x512MB Corsair XMS PC4000
Procesor	Intel Pentium 4 3.2GHz Prescott
Placă video	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra 256MB
Harddisk	2xSeagate 7200.7 80GB SATA
Unitate optică	DVD-RW Philips DVDRW824K
Carcasă	Antec P160EU

Teste			
Quake 3 1600x1200	271.4	C4 1024x768 AA+AF	53.05
S Sam 1600x1200	153.7	UT 2003 1024x768 AA+AF	118.45
3DM2001SE 1600x1200	13122	Conversie WAV-MP3	31"
C4 1600x1200	55.04	Arhivare WinRAR	5'17"
UT 2003 1600x1200	116.95	PCMark2002 CPU	6846
Quake 3 1024x768 AA+AF	313.7	Sandra Mem. Int	4647
S Sam 1024x768 AA+AF	168.3	Sandra Disk	63061
3DM2001SE 1024x768 AA+AF	12880		

Performanţe

★ ★ ★ ★ ☆

Cameră foto digitală

BenQ S30



Aparatul foto digital S30 este primul model de la BenQ care oferă funcţii de radio FM şi player mp3. Carcasa este realizată dintr-un aliaj de magneziu, iar ecranul LCD de 1.5" poate fi rotit în plan orizontal până la 180 de grade.

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate cu BenQ S30 nu s-au ridicat la nivelul aşteptărilor, mai ales atunci când a fost folosită rezoluţia maximă disponibilă de 2848x2136 (realizată prin interpolare).

DOTĂRI

Pentru audiţia radio sau a fişierelor mp3 se foloseşte o pereche de căşti, iar calitatea sunetului este bună. S30 dispune şi de un difuzor, ce poate fi folosit ca player mp3, însă acesta nu oferă un nivel decent al audiţiei. Este de menţionat faptul că acumulatorul Li-Ion se poate reîncărca şi prin portul USB, facilitate foarte importantă atunci când călătoriţi şi aveţi cu voi un notebook. Pentru a beneficia de funcţiile de player mp3 şi cameră foto digitală este bine să vă achiziţionaţi un card de memorie SD cu o capacitate cât mai mare (vă recomandăm un SD de cel puţin 128MB).

CONCLUZIE

O alegere bună pentru utilizatorii care îşi doresc aparate cu cât mai multe tipuri de funcţii. Cei ce îşi doresc o cameră foto digitală fără dotări de genul player mp3, dar cu o calitate superioară a fotografiilor pot opta pentru modelul BenQ DC4500.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	380$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.14 megapixeli
Apertură	F2.8 / F4.8
Tip senzor	1/2.7" CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	14MB
Tip memorie externă	SD
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2048x1536
ISO	Auto, 100, 200, 400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	Acumulator Li-Ion
Dimensiuni	98x63x40mm
Greutate	180g
Performanţe	★★★☆☆

Cameră foto digitală

Minolta Z1



Minolta Z1 face parte din categoria camerelor foto digitale "SLR-like". Această clasă de aparate se apropie prin facilităţi, performanţe şi design de camerele profesioniste, însă au un preţ accesibil utilizatorilor obişnuiţi. Minolta Z1 are un layout ce oferă un acces rapid şi facil la cele mai importante setări ale camerei. Dispune de un design compact, iar dimensiunile sunt destul de mici, dacă ţinem cont de zoom-ul optic 10X.

CALITATE FOTO

Senzorul CCD de 3.34 megapixeli şi lentilele rapide F2.8 oferă o calitate excelentă a fotografiilor realizate în exterior sau în interior. Blitz-ul are o rază de acţiune suficientă pentru pozele de interior (şapte metri).

DOTĂRI

Pentru a menţine un nivel al preţului cât mai mic fără a afecta dotările, Minolta a realizat carcasa din plastic, iar viewfinder-ul foloseşte un sistem de oglinzi pentru a prelua imaginea oferită de ecranul LCD principal. Minolta Z1 are un buffer de memorie de 16MB ce permite scurtarea timpului între două fotografii la aproape o secundă, iar în modul de fotografiere "continuu" se obţin cinci fotografii în mai puţin de trei secunde.

CONCLUZIE

Minolta Z1 este o cameră fotografică destinată utilizatorilor care îşi doresc un aparat cu zoom optic mare şi o calitate foarte bună a fotografiilor.

Contact	
Distribuitor	DOLEX PRO GROUP
Telefon	021-310.25.70
Preţ / Garanţie	415€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.14 megapixeli
Apertură	F2.8 - F3.5
Tip senzor	CCD, 1/2.7"
Zoom optic	10X
Blitz extern	Da (hot-shoe, remote slave)
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SD/MMC
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2048x1536
ISO	Auto, 50, 100, 200, 400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	EVF (LCD)
Alimentare	4 baterii AA
Dimensiuni	110x78x80mm
Greutate	411g
Performanţe	★★★★★

Cameră foto digitală

Casio Exilim EX-Z4



Casio Exilim EX-Z4 este o cameră foto ce ascunde în spatele dimensiunilor reduse un puternic senzor CCD de 4 megapixeli şi lentile Pentax SMC cu zoom optic de 3X. Aparatul dispune de un design plăcut, iar carcasa este realizată din metal, fapt care inspiră durabilitate. Pentru a proteja lentilele atunci când camera este oprită, obiectivul se retrage în interiorul aparatului, fiind acoperit de un ansamblu de două piese din plastic.

CALITATE FOTO

Pozele de exterior pe timp de zi au o calitate bună, iar saturaţia culorilor este foarte bine calibrată. În condiţii de iluminare slabă calitatea fotografiilor scade destul de mult, mai ales dacă distanţa între aparat şi subiect depăşeşte 2.5 metri.

DOTĂRI

Casio Exilim EX-Z4 este o cameră rapidă, durata de iniţializare fiind sub două secunde. În pachetul camerei se află şi un foarte util docking station ce permite atât transferul fotografiilor în calculator, cât şi reîncărcarea acumulatorului Lithium-Ion. Exilim EX-Z4 poate să ţină loc şi de reportofon, înregistrând în memoria internă peste 30 de minute în format wav.

CONCLUZIE

Casio Exilim EX-Z4 are un raport foarte bun calitate fotografii/preţ şi reprezintă o soluţie excelentă pentru a imortaliza vacanţele voastre la mare.

Contact	
Distribuitor	Senso Micro
Telefon	021-211.97.99
Preţ / Garanţie	485€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.98 megapixeli
Apertură	F2.6, F4.3
Tip senzor	CCD, 1/2.5 "
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	10MB
Tip memorie externă	SD/MMC
Card memorie inclus	16MB
LCD	2.0"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2304x1728
ISO	Auto, 50, 100, 200
Video / Sunet	Da/Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	Acumulator Lithium-Ion
Dimensiuni	87x57x23mm
Greutate	170g
Performanţe	★★★★☆


AOC®
EYES VALUE
DISPLAYS FOR
DIGITAL DREAMS
Claritate.
Lumină.
Culoare.
Realitatea în ochii tăi.
AOC LM 729
17" Model Super Plat
Contrast 450:1
Timp de răspuns 25 ms
Înălțime ajustabilă 110 mm
Rotire a ecranului cu 90°
Rotire orizontală 70°
Înclinare verticală 25°
Boxe încorporate 2 x 2 W
Posibilitatea montării pe perete
Slot de siguranță Kensington
K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Griviței 397, Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ultrapro.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro
ultra PRO

Gericom Hummer Force 15" TFT 2340

Un uriaş foarte puternic



NOTEBOOK-UL GERICOM DIN ACEST test face parte din seria Hummer, are un ecran LCD de 15.1" şi un procesor Intel Pentium 4 Mobile la 2.3GHz.

PRIMA IMPRESIE

Numele notebook-ului, Gericom Hummer Force 15" TFT 2340, se potriveşte foarte bine atât cu aspectul masiv, cât şi cu performanţele ridicate.

PERFORMANŢE

Procesorul Intel Pentium 4 Mobile 2.3GHz a făcut o echipă foarte bună cu placa video NVIDIA GeForce FX Go5250, rezultatele în aplicaţiile 3D sau multimedia fiind foarte bune pentru un notebook. Scorul afişat de benchmark-ul 3DMark2001 a fost de 7.208 puncte, iar majoritatea aplicaţiilor 3D testate de noi au rulat fluent şi fără probleme.

PORTABILITATE

Ecranul generos de 15.1" este binevenit atunci când lucrăm cu Gericom Hummer Force 15" TFT 2340. Însă avantajul se transformă într-un mic dezavantaj când trebuie să ne deplasăm cu acest notebook, deoarece dimensiunile sunt destul de mari.

DOTĂRI

Ecranul LCD este suficient de mare şi luminos pentru a oferi o vizionare plăcută a unui film DVD. Unitatea optică este combo (CDRW/DVD 8X/8X/8X/24X), iar harddisk-ul este de 40GB. Datorită sistemului performant de ventilaţie, dar şi modelului de procesor ales de Gericom, notebook-ul nu s-a încălzit în timpul testelor. Acest fapt nu pare important la prima vedere, însă veţi descoperi repede ce dificil este atunci când va trebui să lucraţi vara cu un notebook fierbinte pe picioare.



CONCLUZIE

Un notebook destinat celor care doresc să achiziţioneze un calculator portabil puternic şi cu o autonomie acceptabilă. Singura problemă o constituie greutatea destul de ridicată (3.5kg).

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium 4 Mobile 2.3GHz
Chipset	Intel 845GL
Memorie RAM	256MB DDR266
BIOS	American Megatrends
Display	15.1"
Rezoluţie maximă TFT	1024x768
Rezoluţie maximă CRT	2048x1536
Placă grafică	NVIDIA GeForce FX Go5250
HDD	Fujitsu 40GB
Modem	Smart Link 56kV90
Reţea	10/100Mbit
FDD	Nu
Unitate optică	Combo DVD/CDRW
PCMCIA	1, Tip 2
Docking station (opţional)	Nu
Dimensiuni	39x345x282mm
Greutate	3.5kg
Firewire (IEEE 1394)	Nu
USB 2.0 / TV out	5 / Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	AC97
Carcasă	Material plastic
Securitate	Parolă BIOS, Key Kensington
Baterie	Lithium-Ion
Sistem de operare	Windows XP Home Edition

Teste autonomie	
Aplicaţii 3D	1 oră şi 29 minute
Aplicaţii audio	2 ore şi 34 minute
Aplicaţii office	2 ore şi 22 minute
Test Mobile PC	1 oră şi 34 minute

Teste performanţe	
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	5889
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	3120
SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	1999
SiSoft Sandra 2004 Memory float	2030
SiSoft Sandra 2004 HDD	14486
PCMark04	2881
3DMark2001 1024x768	7208

Contact	
Preţ	1.265€
Distribuitor	Senso Micro
Telefon	021-211.97.99
Garanţie	24 luni
Web	www.senso.ro

HP LaserJet 3020 all-in-one

Imprimantă şi scanner într-un singur echipament



HP LASERJET 3020 ALL-IN-ONE este un multifuncţional ce se adresează utilizatorilor obişnuiţi sau birourilor cu până la cinci staţii de lucru. Este compus dintr-o imprimantă laser monocrom cu o viteză de tipărire de până la 14 pagini pe minut şi un scanner cu o rezoluţie optică de 600x600dpi. Interconectarea acestor două periferice face posibilă a treia funcţie a multifuncţionalului HP LaserJet 3020: copiator monocrom. Este disponibilă şi o variantă ce are în plus funcţie de fax (HP LaserJet 3030).





PRIMA IMPRESIE

Designul şi o mare parte din caracteristicile imprimantei şi scannerului seamănă destul de mult cu cele ale modelului HP LaserJet 3310. Chiar dacă are 12kg, aspectul este compact, iar elementele de direcţionare şi stocare a hârtiei sunt foarte solide. În centrul panoului de comandă este amplasat un mic ecran LCD ce poate afişa două rânduri de text, fiecare cu 16 caractere. Cele 25 de butoane de pe panoul de comandă oferă posibilitatea de a lucra cu funcţiile de scanner şi copiator fără a avea nevoie de calculator.



TEHNOLOGII

O tehnologie foarte interesantă este funcţia de scanare către un anumit director de pe calculator sau chiar către o adresă de e-mail. Mecanismul de alimentare automată cu hârtie (ADF) permite scanarea sau copierea a până la 50 de pagini fără nici o altă intervenţie din partea utilizatorului.

Detalii tehnice	
Funcţii	Imprimantă color, scanner, copiator color
Dimensiuni	497x399x378mm
Greutate	12kg

Specificaţii imprimantă	
Procesor	Motorola Coldfire 240MHz
Memorie	32MB
Format pagină	De la 76x127 la 216x356mm
Viteză tipărire monocrom	14ppm
Prima pagină	10 secunde
Conectare	USB 2.0, paralel
Limbaje de printare	PCL6, PCL 5e, Postscript Level 2 Emulation
Tehnologii de printare	Monochrome Laser
Rezoluţie monocrom	1200dpi
Nivel zgomot printare	56dB(A)
Pagini pe lună	7.000
Tipărire duplex	Manual
Capacitate totală tăvi	210

Specificaţii scanner	
Rezoluţie	600x600dpi
Adâncime de culoare	24 biţi
Tonuri de gri	256
ADF	Da

Specificaţii copiator	
Viteză copiere monocrom	14ppm
Rezoluţie monocrom	600x600dpi
Copii multiple	Până la 99
Redimensionare copie	De la 25 la 400% (în paşi de 1%)

Contact	
Preţ	399€
Distribuitor	HP INteractiv Center
Telefon	021-222.20.72
Garanţie	12 luni
Web	www.hp.com.ro

CONCLUZIE

HP LaserJet 3020 este un multifuncţional ce oferă, la un preţ foarte bun, viteză şi calitate în imprimare şi scanare.

Liviu Marica



MSI
www.msi.com.tw
CERF 2004
Pavilion 14
Stand 4038
Soluții complete ...
Link to the Future
... pentru universul PC
MSI
Plăci de bază
• Socket478 - Pentium 4 & Celeron
• SocketA - AhtlonXP & Duron
• Socket754 - Athlon 64
• Socket940 - Athlon 64FX
MSI
Unități optice
• DR8-A DVD-Writer DVD+R 8X / DVD-R 4X
• DR4-A DVD-Writer DVD+R 8X / DVD-R 4X
• X48 Combo CD-RW 48X / DVD 16X
• CR52-M CD-Writer CD-RW 52X
MSI
MEGA PC
• MEGA 180 DELUXE - Athlon XP / Duron MB, radio, card reader 6 in 1, Player MP3, VGA GeForce 4 MX, fax 56Kbps, rețea 10/100Mbps, rețea wireless 802.11b, sunet 5.1 Dolby Digital, telecomandă
• MEGA 651- Pentium 4 FSB533 MB, radio, card-reader 6 in 1, player MP3, rețea 10/100Mbps, fax 56Kbps, VGA 32MB, sunet 5.1, telecomandă
MSI
WIRELESS
• Access point 802.11b
• PCI Card 802.11b
• PCMCIA 802.11b
• Residential Gateway 802.11g
• PCI Card 802.11g
• PCMCIA 802.11g
De vânzare în magazinele:
best computers
www.bestcomputers.ro
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.itshop.ro
MEDIA GALAXY
www.mediagalaxy.ro
... precum și în orice magazin IT de calitate
unic importator:
SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel: 021-231.50.97
021-231.65.18 / 021-230.07.78; Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

"Dintre cele trei chip-uri (Radeon 9200, 9600 şi GeForce FX 5200), cel mai rapid este Radeon 9600. Radeon 9200 este cel mai lent şi suportă doar DirectX 8.1. GeForce FX 5200 este compatibil cu DirectX 9, dar nu se remarcă nici el prin performanţe prea bune, cel puţin în varianta normală."

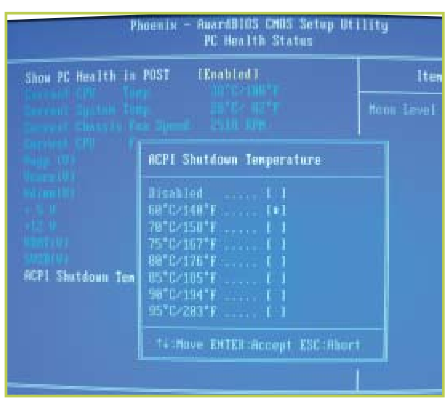
››› BLOCAJ LA INSTALARE ›››

Autor: **Sima Petru**

Am şi eu o problemă cu instalarea Windows XP Professional pe o placă de bază Gigabyte GA-7VA. După ce încarcă driverele la instalare, setup-ul se blochează mereu la ecranul "Setup is starting Windows". Windows 98SE se instalează perfect şi vreau să cred că nu am nici o problemă majoră cu PC-ul. Vă rog, dacă ştiţi ceva despre această problemă, să mă ajutaţi. Procesorul este un AMD Athlon XP 1700+.

XtremPC: **Din păcate, nu ne-ai furnizat toate datele despre componenţa sistemului tău. Din descrierea ta, bănuim că este vorba de o incompatibilitate a sistemului de operare Windows XP cu o componentă a calculatorului. Elimină toate plăcile PCI din sistem şi testează dacă eroarea încă persistă. O a doua posibilă cauză ar putea fi o setare greşită în BIOS. Pentru a verifica dacă aici este cauza problemei, încarcă în BIOS setările "safe" şi mai încearcă o dată să instalezi sistemul de operare Windows XP Professional. Pentru mai multă siguranţă, copiază kit-ul de Windows XP pe harddisk şi apoi efectuează instalarea fără CD (poate CD-ROM-ul are o problemă de citire pe anumite porţiuni). Pentru acest tip de instalare, efectuează pornirea calculatorului de pe o dischetă sau de pe un CD de "start-up" şi apoi încarcă utilitarul smartdrive (smartdrv.exe). Intră pe harddisk în directorul în care ai copiat kit-ul de instalare, apoi în directorul numit "i386" şi tastează "winnt". Instalarea sistemului de operare va începe şi va dura mai puţin decât atunci când foloseşti metoda de instalare de pe CD-ROM.**

››› PC-UL CARE SE INCHIDE SINGUR ›››



Autor: **Ion Marius**

Am următoarea configuraţie: ASUS A7N8x-EAY, AMD Athlon XP 2400+, 256MB, GeForce FX 5200 cu 64MB. Problema este următoarea: când instalez Windows XP, după primul minut mi se închide calculatorul, apoi încerc să-l deschid, porneşte pentru 6-9 secunde, apoi se închide, ecranul rămâne stins. Apoi, la a doua pornire, la "test on self" îmi apare un mesaj care mă anunţă despre resetarea setărilor din BIOS. Am reuşit să instalez Windows XP până la urmă, cu chiu, cu vai, resetând de tot BIOS-ul (am scos bateria şi am schimbat jumperii, lăsând procesorul să lucreze undeva la frecvenţa unui Athlon XP 1800+, iar memoriile la frecvenţe de 200MHz). După instalarea tuturor driverelor şi a altor programe, am adus

INTRA IN CONTACT!

POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj.

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Merită un monitor de 21"?

Mă gândesc să-mi iau un monitor second-hand de 21". Ceva de firmă, gen Dell, HP etc. Acestea ţin de obicei 1920x1440 la 75Hz, deci aici nu e o problemă. Chestia este că vreau să văd filme DivX, să mă joc în rezoluţie de 1024x768. Vreau să vă întreb dacă acestea arată bine pe un astfel de monitor sau imaginea devine foarte pixelată? La office ştiu că este foarte bun, dar nu ştiu cum se comportă în restul aplicaţiilor. Altă întrebare este dacă te oboseşte mărimea aceasta (de exemplu, într-un joc). Monitorul o să fie plat, cu tub Sony Trinitron. ***SoxVirus***

Dacă găseşti unul cu dot pitch-ul de 0.25 ia-l că merită! Nu te uita la producător, să aibă frecvenţa pe orizontală peste 106KHz. *Reptila*

Am un coleg care are un monitor de 21" şi eu am unul de 17". Când am mers la el nu m-am putut uita 10 minute la monitor! Să nu mai vorbim de jocuri. Parcă nu vedeam nimic! Eu unul aş lua un monitor de maxim 19". ***Bogdan Pop***

Eu am de doi ani un Hitachi 2112 M de 21". Şi merge superperfect, nici o eroare de geometrie, nimic, ba, mai mult, l-am ţinut în 100Hz la 1280x1024 până am realizat că 85Hz e "arhisuficient". Prin urmare, eu recomand cu căldură un monitor de 21", însă trebuie să iei ceva de firmă. Nu se pune problema la jocuri sau în alte aplicaţii. Toate se văd beton. După câte îmi aduc aminte, "şi placa video are ceva importanţă". *Stolojansky*

Părerea mea este că pentru ce ai zis tu (filme, jocuri) nu merită un monitor de 21", dar acum depinde cum o duci cu finanţele. Dacă banii nu sunt o problemă, atunci nu văd de ce nu. Eu am unul de 19" şi sunt mulţumit de mărimea suprafeţei afişabile, asta pe de o parte, pe de altă parte am şi eu un amic care are un monitor Yiama de 21" şi se vede super, chiar şi pe 1024x768 cu detaliile la maxim jocurile se văd super. ***vyk***

Da, merită să ai monitor de 21". Eu am un Compaq P110 de 21" şi se vede super faţă de un monitor de 17". Şi faţă de un monitor de 19" este o mică diferenţă. Să ştii că un factor important este distanţa la care stai de monitor. Eu stau la aproximativ 1 metru de monitor şi când îl aveam pe cel de 17" mă durea spatele, că trebuia să mă apropii de el. Acum, cu cel de 21", nu mai am nici o problemă. Eu zic că merită să ai şi pentru că suportă un refresh mare în rezoluţii mari. Eu acum stau la 1280x1024 cu 100Hz. Dar până la urmă tu decizi dacă vrei să ai monitor de 21" sau nu. *Mihai7645*

FORUM: PLACI DE BAZA

Poate un virus să infecteze BIOS-ul?

Poate un virus să infecteze BIOS-ul unei plăci de bază? ***Lord***

CIH e unul dintre ei. Nu doresc la nimeni aşa ceva. *carter_*

CIH infectează fişierele şi distruge BIOS-ul. Adică, după ce s-a plictisit de infectat fişiere şi consideră că a venit timpul să treacă la acţiuni mai "dure" (data de 26), distruge informaţia de pe harddisk şi distruge BIOS-ul. Prin urmare, nu le infectează, le distruge. ***Alice***

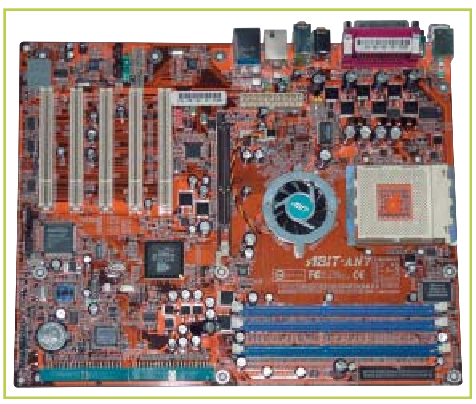
frecvența procesorului la valoarea normală de 2400+ și memoriile la 333MHz. Mă joc, văd filme, dar într-o zi, dezarhivând un fișier de tip "uha", de circa 650MB, după 25 de minute se repetă faza de la instalarea Windows-ului XP. Parcurg procedura de resetare a BIOS-ului, setez parametrii procesorului și ai memoriilor și totul este OK până când intru să joc Warcraft, iar când se încarcă primul nivel se repetă problema de blocare.

XtremPC: **Primul lucru pe care trebuie să-l verifici este dacă cooler-ul tău reușește să mențină procesorul la o temperatură adecvată. În același timp, verifică și ce valoare are setarea din BIOS care oprește calculatorul atunci când procesorul atinge o anumită temperatură critică. Problema ta mai poate avea drept cauză setările de memorie sau o sursă de slabă calitate.**

››› GIGABYTE VERSUS ABIT ›››

Autor: **Ștefan Ungureanu**

Am un procesor Barton 2800+, 1GHz DDR400 KingMax, un harddisk 120GB SATA și aș vrea să știu ce placă de bază să aleg. Un Gigabyte GA-7N400Pro2 sau un ABIT AN7? Care credeți că este mai bună, fără să țineți cont de preț?



XtremPC: **Din punctul de vedere al stabilității nu veți avea probleme cu nici una dintre aceste plăci, cele două brand-uri fiind cunoscute pentru calitatea produselor lor. Dacă sunteți interesat de overclocking, ABIT AN7 oferă posibilități avansate de setare și monitorizare a sistemului. Alegerea rămâne până la urmă la latitudinea dumneavoastră.**

››› CE SA IMI CUMPAR? ›››

Autor: **Andrei Toni Florin**

Peste două sau trei săptămâni voi dispune de ceva bani și aș vrea să achiziționez un sistem. Problemele mele sunt legate de placa de bază și de placa video, și anume: 1. Până să citesc numărul aniversar al revistei voastre eram absolut convins că voi achiziționa o placă de bază de la Gigabyte, și anume modelul GA 7VT600L, dar în momentul de față oscilez între ea și placa de pe primul loc în topurile revistei: EPoX 8RDA3I. Acum nelămuririle: despre prima placă am auzit că ar avea ceva probleme la BIOS și indică o temperatură total eronată, iar despre EPoX am citit pe un forum că ar fi problematică la modulele de memorii și nu ar suporta memorii PC3200 la 400MHz sau cel puțin nu ar putea lucra cu ele în dual channel la această frecvență.
2. Cât despre plăcile video, sunt la fel de încurcat și pendulez între o placă ATI 9200 sau 9600 și un FX 5200, dar nu știu ce firme și care dintre ele sunt mai bune.



XtremPC: **1. Sfatul nostru este să te oprești la EPoX 8RDA3I, ce a avut o comportare foarte bună în testele efectuate de laboratorul nostru hardware. Cred că știi că platforma noastră de test are în componență tot memorii KingMax DDR400, iar EPoX 8RDA3I nu și-a manifestat în nici un fel intenția de a nu lucra cu ele la 400MHz și în dual channel. 2. Chip-urile Radeon 9200, 9600 și GeForce FX 5200 au performanțe destul de diferite. Radeon 9200 este cel mai lent și suportă doar DirectX 8.1. GeForce FX 5200 este compatibil cu DirectX 9, dar nu se remarcă nici el prin performanțe prea bune, cel puțin în varianta normală (non-Ultra). Dintre cele trei chip-uri, cel mai rapid este de departe Radeon 9600, dar evident și cel mai scump. În ceea ce privește producătorii plăcilor video, diferențele apar doar la nivelul frecvențelor și al interfeței cu memoria. Orice placă video este bună cât timp respectă frecvențele recomandate de producători (aceste specificații pot fi găsite într-un articol din XtremPC 50), iar memoria este pe 128 biți.**

››› DOUA ALEGERI DE SECURITATE ›››

Autor: **Paulik**

Îmi puteți recomanda un antivirus și un firewall bun?

XtremPC: **Chiar dacă nu este o întrebare referitoare la hardware, am întrebat colegii de la "software" și iată răspunsul lor: la capitolul antiviruși, îți recomandăm BitDefender, atât din propria noastră experiență, cât și din prisma clasamentelor realizate de site-urile de specialitate. Vizitează link-ul următor pentru mai multe detalii: http://www.anti-virus-software-review.com/?engine=adwords!883&keyword=antivirus+software. În ceea ce privește programele de tip firewall, ar fi Norton Personal Firewall și ZoneAlarm. Acesta din urmă, chiar dacă nu se ridică la nivelul primului, are printre avantaje faptul că este gratuit și ocupă mai puține resurse. Pentru un calculator personal, ZoneAlarm este mai mult decât suficient. Mai multe detalii despre viruși în general și viermi în special vei afla citind Feature-ul din cadrul rubricii Hobby.**



Liviu Marica

TOPDVD+RW

	#	Model	Verdict	Notă citire CD	Notă scriere CD	Notă citire DVD	Notă scriere DVD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	LG GSA-4081B	9.80	7.07	10.27	8.94	13.38	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, DVD-RAM: 3X, IDE	123€	XPC53
NOU	2	TEAC DV-W58D	9.73	8.75	13.31	8.08	11.20	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	168$	XPC53

#	Model	Verdict	Notă citire CD	Notă scriere CD	Notă citire DVD	Notă scriere DVD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Plextor PX-708A	8.65	9.38	9.39	8.90	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	211.3$	XPC49
2	MSI DR8-A	8.60	9.59	8.66	9.07	7.45	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	141.9€	XPC51
3	Lite-On LDW-411SX	8.56	9.18	9.66	9.44	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, USB 2.0	155€	XPC51
4	Lite-On LDW-411S	8.54	8.93	9.83	9.40	7.44	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	95€	XPC49
5	Lite-On LDW-811S	8.50	9.03	9.73	9.34	7.31	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	118€	XPC50
6	ASUS DRW-0402P/D	7.81	7.79	7.79	8.14	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	105€	XPC49
7	LG GSA-4040B	7.67	7.06	6.33	8.32	8.5	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, DVD-RAM: 3X, IDE	167$	XPC49

TOPSOCKETA

	#	Model	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1	ASUS A7N8X-E Deluxe/WIFIB-EAY	5.490	2.711	2.708	0.071	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Firewire, S-ATA RAID	137.5$	XPC52
	2	EPoX EP-8RDA3I	5.489	2.719	2.725	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	72$	XPC49
	3	ECS N2U400-A	5.455	2.700	2.711	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	63.6$	XPC49
	4	EPoX EP-8RGMI	5.428	2.697	2.686	0.045	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Placă video	78$	XPC49
	5	ABIT AN7	5.403	2.665	2.681	0.060	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Firewire, Serial ATA	106.74€	XPC51
	6	ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY	4.991	2.502	2.439	0.050	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Placă video	102$	XPC50
	7	EPoX EP-8KRAI	4.964	2.400	2.511	0.052	KT600, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	63.2$	XPC51
NOU	8	Albatron KX600	4.958	2.520	2.395	0.043	KT600, DDR400, 6 USB 2.0	63$	XPC53
	9	Soyo SY-KT600 Dragon Plus	4.880	2.442	2.393	0.054	KT600, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	78$	XPC49
	10	ECS KT600-A	4.819	2.424	2.345	0.048	KT600, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	44.8€	XPC50
	11	Soyo Dragon SY-K7VMP	4.231	1.795	2.385	0.050	VIA KM400, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, 2 Firewire, placă video	73$	XPC50

#	Model	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Gigabyte GA-7N400 Pro 2	1.580	0.780	0.733	0.067	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	119$	XPC47
2	Albatron KX18D Pro II	1.576	0.783	0.733	0.060	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC47
3	ASUS A7N8X Deluxe	1.575	0.781	0.733	0.061	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	117.6$	XPC47
4	Gigabyte GA-7NNXP	1.571	0.777	0.722	0.073	nForce2, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	188$	XPC45
5	Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	100$	XPC41

TOPSOCKET478

	#	Model	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
	2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	146$	XPC48
	3	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	108.3$	XPC48
	4	Soltek SL-87CW-FL	6.817	3.411	3.341	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID, Firewire	169$	XPC52
	5	ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	114.14€	XPC51
	6	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	102.6$	XPC49
	7	Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	79.9$	XPC48
	8	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5$	XPC50
	9	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA	140$	XPC49
	10	Soltek SL-PT880E-RL	6.530	3.276	3.200	0.054	VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	81$	XPC52
	11	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	85.2$	XPC48
NOU	12	Acorp 4848P-11	6.421	3.206	3.169	0.046	I848P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	66.5$	XPC53
	13	Acorp 4S648FX	6.326	3.117	3.167	0.042	SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0	56.6$	XPC48
NOU	14	ASUS P4R800-VM	6.086	3.056	2.980	0.050	Radeon 9100 IGP, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0, S/PDIF, Lan	94$	XPC53

#	Model	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	ASUS P4C800-E Deluxe EAY	2.660	1.438	1.149	0.072	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	203.1$	XPC47
2	ASUS P4C800 Deluxe	2.653	1.441	1.150	0.062	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	199.3$	XPC46

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab


UMFLĂ POTUL!
PHILIPS
CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS
1 PREMIUL
PHILIPS 170S4FG
Monitor 17"LCD,1280x1024, TCO99, alb
3 PREMIUL
PHILIPS JackRabbit
DVD/CD-RW
12x/32x10x40,MP3 Player,USB2.0
2 PREMIUL
PHILIPS 107T50
Monitor 17"CRT, 1280x1024, TCO2003, RealFlat, alb
5x 4 PREMIUL
PHILIPS ToU cam PRO
Video Camera, USB, CCD, 60fps
În orașul tău
prin rețeaua de parteneri
TWISTER
telverde
08008 - TWISTER
08008 - 89478
www.twister.ro
Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă potul". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.
UMFLĂ POTUL!
TALON DE PARTICIPARE
Câștigă cu Philips și XtremPC unul dintre produsele din pagina de concurs Umflă Potul Philips
PHILIPS
FĂRĂ TIMBRU
XtremPC
...NATAR: ROMAS COMERCIAL SRL - XtremPC - C.P. 90, O.P. 63, BUCUREȘTI 1
Termenul limită al concursului este 10 mai 2004 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 55 al revistei XtremPC

TOP TV TUNER

		Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentaţie	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
NOU	1 Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	75.9€	XPC53
NOU	2 V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83$	XPC53
NOU	3 Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	64.9€	XPC53
NOU	4 Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89€	XPC53
NOU	5 ASUS TV FM Card	90.85	93	90	90	92	92	80	Conectare PCI, Philips SAA7134HL	67$	XPC53
NOU	6 V-Stream Xpert TV-PVR 883	90.75	95	90	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23883-19	41.5$	XPC53
NOU	7 Leadtek WinFast TV2000 XP Deluxe	90.45	93	90	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	53.9€	XPC53
NOU	8 AverMedia AverTV GO 007	89.50	94	90	90	90	85	80	Conectare PCI, Philips SAA7130HL	37.3$	XPC53
NOU	9 Prolink PixelView Play TV Pro	85.80	85	81	90	90	89	80	Conectare PCI, Conexant 878A	39$	XPC53

TOP PLĂCI VIDEO

		Verdict	Performanţe sintetice	Performanţe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
NOU	1 Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	405.9€	XPC53
	2 Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI	479$	XPC50
	3 ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53$	XPC49
	4 Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	417€	XPC50
	5 GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	482.9€	XPC51
	6 Sapphire Radeon 9800 Pro AIW	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	479$	XPC50
NOU	7 Gigabyte GV-N59X128D	6.048	1.919	4.039	0.090	FX 5900 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 390/700MHz, TV Out, DVI	190€	XPC53
	8 Palit Daytona GeForce FX 5900	6.031	1.844	4.127	0.060	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	329.9$	XPC48
	9 Hercules 3D Prophet 9800	5.815	1.942	3.787	0.085	Radeon 9800, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/580MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC49
NOU	10 Club3D CGN-308TVD	5.327	1.760	3.477	0.090	FX 5800, 128MB DDR2, chipset/memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	287.11€	XPC53
	11 GeCube Radeon 9600 XT Extreme	4.239	1.466	2.693	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/700MHz, TV Out, DVI	160.1€	XPC51
	12 Hercules All-In-Wonder 9800 SE	4.124	1.494	2.515	0.115	Radeon 9800 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, VIVO, CATV, DVI	189€	XPC49
	13 ASUS Radeon 9600 XT	4.082	1.402	2.565	0.115	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, VIVO, DVI	182.97$	XPC49
NOU	14 Sapphire Ultimate Radeon 9600XT	4.048	1.397	2.567	0.085	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, TV Out, DVI	245$	XPC53
	15 Leadtek WinFast A360 TD MyVIVO	3.837	1.266	2.456	0.115	FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/550MHz, VIVO, DVI	148.5€	XPC51
	16 ABIT Siluro FX 5600 Ultra DT	3.817	1.152	2.584	0.080	FX 5600 Ultra, 128MB DDR, chipset/memorie: 350/700MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC48
NOU	17 Club3D All-In-Wonder 9600 Pro	3.781	1.256	2.405	0.120	Radeon 9600 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/650MHz, VIVO, TV, FM	290$	XPC53
	18 GeCube GC-R96XT-C3	3.595	1.277	2.238	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/500MHz, TV Out, DVI	136.4€	XPC51
	19 ASUS V9570 TD	3.590	1.196	2.293	0.100	FX 5700, 128MB DDR, chipset/memorie: 425/500MHz, TV Out, DVI	164$	XPC52
	20 Inno3D Personal Cinema FX 5600	3.293	1.017	2.156	0.120	FX 5600, 128MB DDR, chipset/memorie: 270/550MHz, VIVO, tuner TV, DVI	227.2$	XPC48
	21 Palit Daytona GeForce FX 5600	2.796	0.907	1.834	0.055	FX 5600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	141$	XPC48
	22 Hercules 3D Prophet 9600	2.737	0.936	1.731	0.070	Radeon 9600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/405MHz, TV Out, DVI	127€	XPC49
	23 Hercules 3D Prophet 9600 SE	1.782	0.639	1.083	0.060	Radeon 9600 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	95€	XPC50

TOP UNITĂŢI COMBO

	Verdict	Performanţe	Dotări	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
1 TEAC DW-548DK	84.58	78.08	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	60.7$	XPC46
2 Lite-On LTC-48161H	83.70	76.70	7	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	59$	XPC46
3 Samsung SM-352	83.25	77.25	6	Viteze CD: 52X/24X/52X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	52.5€	XPC46
4 TEAC DW-548D	82.12	78.12	4	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63.5$	XPC46
5 Sony CRX300A	82.00	75.50	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	55€	XPC46
6 LG GCC-4480B	81.92	75.42	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	77.7$	XPC46
7 Philips JR32RWDVK	75.78	65.78	10	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, USB 2.0	165€	XPC46
8 Philips RWDV3210K	74.28	67.28	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	N/A	XPC46
9 Toshiba SD-R1312	69.91	62.91	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	55€	XPC46
10 Philips PBCO3210G	68.53	64.53	4	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	62€	XPC46
11 Lite-On LSC-24081MX	64.87	55.87	9	Viteze CD: 24X/12X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	137.5$	XPC52
12 ASUS SCB-1608U	61.95	53.95	8	Viteze CD: 16X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	162.5$	XPC46

foarte bun | bun | satisfăcător | slab | foarte slab



Catch your eyes
Simply KINGMAX
Super RAM™ Series
1GB
DDR-433 PC-3500
TinyBGA
DRAM Module
1GB
DDR-333 PC-2700
KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-87123788 / Fax:+886-2-87127998
Sale contact: bryne.huang @kingmax com tw
http://www.kingmax.com.tw
Distributor:
ultra PRO
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
TORNADO SISTEMS
Tornado Sistem SRL(Boxcom)
Tel: 40-21-206-7783/Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro/page.jsp
elko
ELKOTech Romania SA.
Tel: 40212246094
Fax: 4021-2246097
http://www.elko.ro
CARO GROUP
Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3156521
http://www.caro.ro

hobby



Ionuț Popa

Solutie contra SPAM-ului

Sau cum ajungem să plătim pentru lucruri ce erau odinioară gratuite.

Nu de multe ori ajungem să citim pe Internet declarații ale personalităților IT-ului ce par complet nerealiste. Una dintre aceste declarații este cea a președintelui Microsoft, Bill Gates, ce anunța că firma pe care o conduce lucrează la o soluție ce va înlătura definitiv SPAM-ul, până la apariția sistemului de operare Windows Longhorn. Această afirmație nu a fost ignorată de site-urile de știri, pe Internet putând fi citite, la momentul declarației, răspunsuri mai mult sau mai puțin ofensatoare la adresa lui Bill Gates.

Cert este faptul că SPAM-ul a atins cote alarmante și nu se întrevede nici o soluție eficientă și completă pentru combaterea acestuia. Mai mult, premisele sunt sumbre și prevăd creșterea procentului de mail-uri nedorite, în detrimentul utilizatorului, care trebuie să citească mai multe mail-uri pentru a ajunge la cele importante. De asemenea, SPAM-ul duce la mărirea traficului Internet, consumând deci lățime de bandă. Nici nu cred că mai trebuie să amintim aici de influența SPAM-ului cu conținut pornografic asupra copiilor.

Până în acest moment au fost propuse mai multe soluții de rezolvare a acestei probleme, ce includ autentificarea expeditorului, liste de expeditori valizi etc. Totuși, nici una dintre aceste propuneri nu este așa de radicală ca cea făcută de Bill Gates, și anume plătirea unei sume mici de bani pentru orice mail trimis, lucru ce ar ruina companiile ce trimit milioane de mail-uri nedorite zilnic.

Deși propunerea lui Bill Gates ar opri cu siguranță SPAM-ul, nu putem să nu ne gândim la consecințele pe care le are această soluție asupra utilizatorului obișnuit, ce acum se vede nevoit să plătească pentru fiecare e-mail trimis. Acest lucru va afecta, fără îndoială, persoanele din țările mai puțin dezvoltate și va aduce costuri suplimentare companiilor ce vor trebui acum să plătească pentru mail-urile trimise de angajați în interes de serviciu.

Detaliile asupra implementării acestei soluții au fost făcute publice în cadrul unei prezentări a strategiei anti-SPAM a Microsoft. Se lucrează momentan la dezvoltarea unui timbru, ce va fi cumpărat de cel ce dorește să trimită mail-uri, fiecare exemplar fiind dotat cu un cod ce va trebui scris de expeditor într-un câmp special al mail-ului. Trimiterea mail-ului se face după verificarea codului timbrului. Metode de acest fel au fost puse la punct și de alții, cel mai bun exemplu fiind cel al companiei Yahoo, ce propune introducerea acestor timbre cu un cost de 10 cenți pentru fiecare. Vehemența cu care a fost întâmpinată propunerea Yahoo a dus la oferirea unei alternative ce prevede posibilitatea expedierii unui număr limitat de mesaje pentru fiecare utilizator în decursul fiecărei zile, mesajele în plus urmând a fi taxate.

În aceste condiții, nici soluția Microsoft nu pare a avea sorți de izbândă, lucru ce, cu siguranță, este și dorința multora ce se văd puși în situația de a plăti pentru un serviciu până acum gratuit. Pentru utilizatorii ce consideră plătirea mail-ului singura modalitate de eradicare a SPAM-ului, mă simt nevoit să reamintesc faptul că această soluție nu este una altruistă, companiile ce doresc să implementeze această soluție urmând să câștige foarte mulți bani de pe urma adoptării ei.

Ești gata să ne arăți ce poți?



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™: două moduri multiplayer prin Bluetooth



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™: competiție multiplayer fără fir prin Bluetooth



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™: multiplayer cu până la 4 jucători prin Bluetooth



1.170.000 LEI* Caracteristici exclusive N-Gage™ Arena: filmul jocului, shadow racing, soluții



GERMANOS
te conectează cu tehnologia

Joc multiplayer cu conexiune fără fir
Carduri cu jocuri de la cei mai cunoscuți producători
Suport pentru grafică 3D
Bluetooth
MP3 player, radio FM
Telefon mobil în bandă triplă

n-gage.com

N-GAGE
NOKIA
oricine oriunde

Produs disponibil în magazinele Germanos, Internity și Orange. Cardurile cu jocuri sunt disponibile numai în rețeaua magazinelor Germanos.

* fără TVA

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

MICROSOFT S-A RĂZGÂNDIT:

Reîncarcă Windows XP

Deşi a negat în repetate rânduri lansarea unui update pentru Windows XP, Microsoft a recunoscut de curând că a luat totuşi în discuţie acest aspect. Intitulat "Windows XP Reloaded", noul proiect ar urma să fie lansat undeva între Service Pack 2 şi Longhorn. Greg Sullivan, manager în cadrul Microsoft, a declarat că acest proiect este "atât un efort de marketing, cât şi un plan de a îmbunătăţi sistemul de operare Windows XP". Gurile rele susţin că update-ul nu este decât o decizie de marketing care are ca scop estomparea distanţei mari de timp dintre Windows XP şi Longhorn.

RĂZBOIUL VIRUŞILOR

Victime colaterale - utilizatorii

Utilizatorii de e-mail au fost prinşi recent într-un război purtat de creatorii de viruşi. Se pare că atenţia pe care mass-media o acordau virusului Netsky a atras furia creatorului lui Bagle şi MyDoom. Companiile antivirus au descoperit mesaje triviale ascunse în corpul acestor viruşi. Bagle.J conţinea următorul mesaj: "don't ruine (sic) our bussiness, wanna start a war?" (nu ne strica afacerea, vrei să începi un război?). La o zi după apariţia lui Bagle.J, a venit şi răspunsul lui Netsky.F: "Bagle - you are a looser!!!! (sic)" (Bagle, eşti un ratat!!!!). Explicaţia este următoarea: "business-ul" lui Bagle este crearea unei reţele uriaşe prin care să fie trimise mesaje de tip SPAM, iar Netsky îi stă în cale.

METODE NOI DE INFECTARE

Viruşii noi nu au nevoie de ataşamente

Cele mai recente variante ale virusului Bagle, "Bagle.q", "Bagle.r", "Bagle.s" şi "Bagle.t", sunt capabile să infecteze un computer fără a se folosi de ataşamente. În momentul deschiderii unui e-mail, se caută un anumit server care conţine executabilul Bagle, ce va fi descărcat automat prin HTTP. Acest lucru se realizează prin conectarea la server-ul gazdă prin portul 81 şi deschiderea unei pagini Web, de unde va fi copiat în sistemul victimă, un script Visual Basic. Virusul Bagle dezactivează aplicaţiile firewall şi antivirus şi se răspândeşte prin expedierea la adresele de e-mail găsite pe calculatorul infectat. Vinovat este, din nou, Microsoft Outlook, care permite executarea din exterior a acestor script-uri.

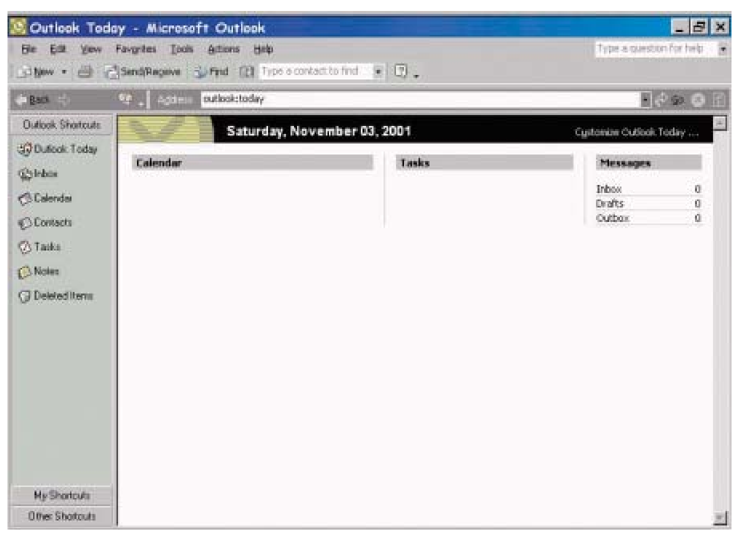
O NOUĂ FAZĂ A CAMPANIEI ANTISPAM

Securitate sporită pentru e-mail

Microsoft şi Yahoo au anunţat că au în plan dezvoltarea unor tehnologii pentru identificarea automată a expeditorilor mesajelor electronice. Sistemul Microsoft denumit "Caller ID for E-mail" propune furnizorilor de servicii Internet alocarea de adrese numerice unice pentru serverele de e-mail. Verificarea va fi făcută la destinatar de un software special, care va controla într-o bază de date dacă adresa expeditorului corespunde într-adevăr adresei numerice alocate. Pe de altă parte, Yahoo apelează la criptare pentru a semna digital mesajele. Dacă textul mesajului sau numele expeditorului este modificat, semnătura digitală va fi respinsă. AOL lucrează încă din ianuarie la un sistem asemănător, denumit SPF ("Sender Policy Framework"), care verifică anumite părţi ale mesajului.

UTILIZATORII OUTLOOK, ÎN PERICOL

Noi găuri de securitate



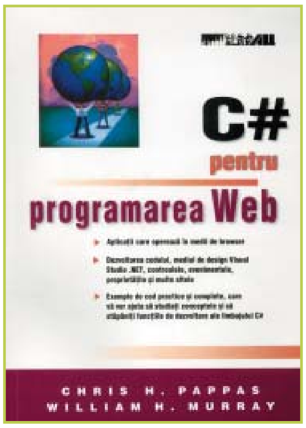
De curând a fost descoperită o nouă gaură de securitate în Microsoft Outlook 2002, care permite iniţierea unui atac de tip Cross Site Scripting. Acesta se realizează prin introducerea unui cod arbitrar în câmpul "mailto", care va fi executat în cazul în care programul este configurat să deschidă la pornire secţiunea "Outlook Today". Codul va fi executat în "Local Security Zone" prin intermediul paginilor HTML sau al e-mail-urilor, fără o acţiune din partea utilizatorului. Patch-ul pentru corectarea acestei vulnerabilităţi este disponibil la adresa www.microsoft.com/office/ork/updates/xp/olk1007a.htm.

LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariţii editoriale şi alte recomandări din literatura IT

CHRIS H. PAPPAS, WILLIAM H. MURRAY
C# PENTRU PROGRAMAREA WEB

Editura B.I.C. ALL • Publicată iniţial la Pearson Education/Prentice Hall 2002
Traducători: **Bogdan Caranda şi Răzvan Raica**
Număr de pagini: **472** • Preţ: **- lei** • ISBN: **973-571-472-8**



RECENZIE

C# este un nou-venit în lumea limbajelor de programare şi, în consecinţă, au apărut o mulţime de cărţi care vor să îi descurce iţele şi să ajute doritorii să le înveţe şi să le folosească eficient.

Una dintre acestea este şi cartea scrisă de Pappas şi Murray, dar trebuie spus încă de la început că ea nu este o carte pentru începători în ale programării. După cum afirmă încă din prefaţă, autorii au gândit-o pentru programatorii Web care deţin cunoştinţe elementare de C/C++ şi pentru cei care au dezvoltat aplicaţii Web în alte limbaje de programare şi vor să înveţe cum să facă acest lucru în C#. Dar la programare tot trebuie să vă pricepeţi cât de cât.

Faptul că autorii au o experienţă semnificativă în C++ se cunoaşte din modul în care abordează subiectul C# (pronunţat "si şarp", în caz că nu ştiaţi) şi dezvoltarea de aplicaţii. Personal, când aud de "void" mi se încreţeşte pielea şi, deşi îmi place programarea orientată pe obiecte, nu pot să sufăr C++ de nici o culoare. Daţi-mi orice: Delphi, Visual Basic, Python, Java, Perl, numai C/C++ să nu fie. Din fericire, C# nu este tocmai C++, şi autorii se străduiesc din răsputeri să demonstreze asta, uneori cu un entuziasm care nu îşi găseşte locul într-o carte de acest gen.

Sigur, este bine ca un autor să fie pasionat de domeniul despre care scrie, dar nu atât de pasionat încât să nu sublinieze şi aspectele negative pe lângă cele pozitive. Pentru că sunt sigur că C# nu este limbajul minune pe care îl descriu cei doi, chiar dacă are avantajele sale indubitabile.

Trecând peste acest aspect, cartea este chiar bine construită, începând cu o scurtă istorie a limbajelor de programare şi cu o comparaţie între C# şi alte limbaje de programare de acelaşi gen. Apoi trece printr-o descriere scurtă a modului de lucru cu Visual Studio .NET, mediul de programare pe care Microsoft vi-l înghesuie pe gât cu forţa, în caz că vreţi să lucraţi cu limbajul de programare creat de el, şi apoi tratează pe rând toate elementele importante cu care veţi lucra folosind C#: crearea de interfeţe prin drag&drop, proprietăţile dinamice şi statice ale controalelor, evenimente, procesare de documente Web, proiectarea grafică GDI şi serviciile Web.

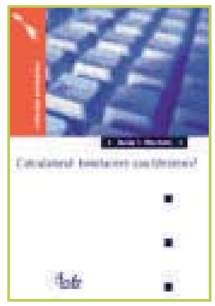
Fiecare capitol conţine, pe lângă prezentarea conceptelor de bază, şi exemple de cod complete, ceea ce este un lucru foarte bun în cazul unei astfel de cărţi foarte practice.

Traducerea conţine mai puţine stângăcii în "convertirea" termenilor informatici din engleză în română decât în cazul altor titluri pe care le-am citit, ceea ce dovedeşte fie că traducătorii se pricep cât de cât la domeniul informatic, fie că s-au documentat cum trebuie. Cu toate acestea, în câteva locuri există exprimări confuze şi într-un caz dintr-o propoziţie lipseşte cuvântul "nu", ceea ce, evident, îi schimbă complet sensul.

Per total, o lucrare captivantă pentru cei care sunt interesaţi să facă din programarea Web o meserie, deoarece la nivel de hobby există alte limbaje de programare mai puţin sofisticate de învăţat.

GENE I. ROCHLIN
CALCULATORUL: BINEFACERE SAU BLESTEM?

Editura Curtea Veche, colecţia Prometeu • Publicată iniţial la Freeman&Co, 2002 • Traducător: **N/A** • Număr de pagini: **272** • Preţ: **130.000 lei** • ISBN: **N/A**



RECOMANDARE

Gene I. Rochlin este profesor de energie şi resurse la University of California, Berkeley. După opt ani de învăţământ şi cercetare în domeniul fizicii, s-a specializat în domeniul ştiinţelor sociale. Acum scrie cărţi cu teorii conspiraţioniste. Astfel, pentru a cita de pe coperta cărţii, "deşi într-o primă etapă, consecinţele tehnologiei au fost pozitive, de acum lucrurile par că încep să scape de sub control". Până şi ideea tehnologiei aducătoare de democraţie se dovedeşte, în viziunea autorului, un simplu mit. Calculatorul devine instrumentul unui control generalizat şi, prin implicaţiile la nivel social ale utilizării lui, un factor major de risc. Ceea ce părea o binecuvântare se transformă oare într-un blestem? Dacă vreţi să aflaţi, această carte este pentru voi. Adevărul este dincolo de noi.

SABIN BURAGA, COORDONATOR
APLICAŢII WEB LA CHEIE

Editura Polirom • Publicată iniţial la Polirom 2003 • Traducător: **N/A**
Număr de pagini: **272** • Preţ: **198.000 lei** • ISBN: **973-681-456-4**

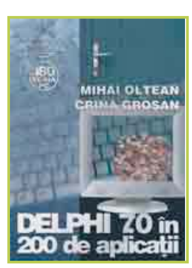


RECOMANDARE

O lucrare singulară în peisajul publicistic informatic actual şi totodată un "reţetar" de proiectare Web. Cartea conţine şapte aplicaţii Web funcţionale concepute în PHP şi prezentate în detaliu: analiza, proiectarea, implementarea şi întreţinerea produsului. Secvenţele de cod detaliate şi comentate pe larg, abordarea structurată şi orientată spre rezolvarea practică a temei propuse, oferirea unor tehnici de proiectare cu aplicabilitate mai largă şi a unor soluţii "la cheie" (autentificarea şi administrarea utilizatorilor, managementul sesiunilor, coşul de cumpărături, trimiterea de diverse conţinuturi către browser-ul utilizatorului) fac lucrarea deosebit de utilă atât elevilor din clasele superioare de liceu şi studenţilor de la facultăţile de profil, cât şi designerilor sau proiectanţilor Web cu experienţă.

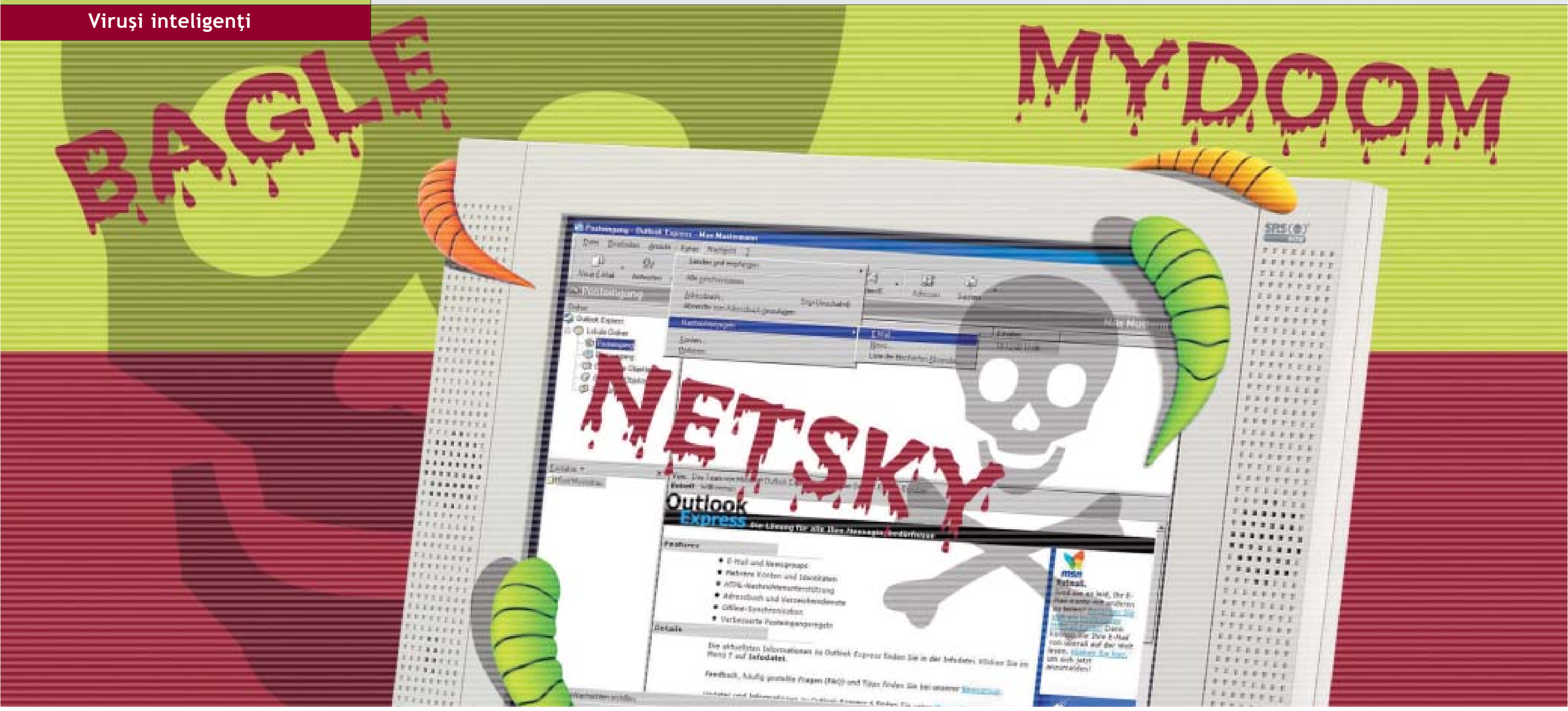
MIHAI OLTEAN, CRINA GROŞAN
DELPHI 7.0 ÎN 200 DE APLICAŢII

Editura Albastră • Publicată iniţial la Editura Albastră 2003 • Traducător: **N/A**
Număr de pagini: **458** • Preţ: **490.000 lei** • ISBN: **N/A**



RECOMANDARE

Delphi este un mediu de programare vizual destinat proiectării rapide a aplicaţiilor Windows. Cartea oferă o imagine de ansamblu, descriind şi exemplificând elementele de bază necesare programării aplicaţiilor în mediul Delphi. Faptul că nu este tradusă poate constitui un avantaj, însă este destul de greu de crezut că în momentul de faţă avem experţi români în Delphi. Recomandată începătorilor şi celor care vor să încerce ceva nou.



VIRUSI INTELIGENTI

ARME ELECTRONICE

Viruşii nu mai reprezintă de mult un subiect abstract, accesibil doar specialiştilor domeniului IT, ci, prin prisma impactului devastator pe care îl au, sunt în prim-planul emisiunilor informative.

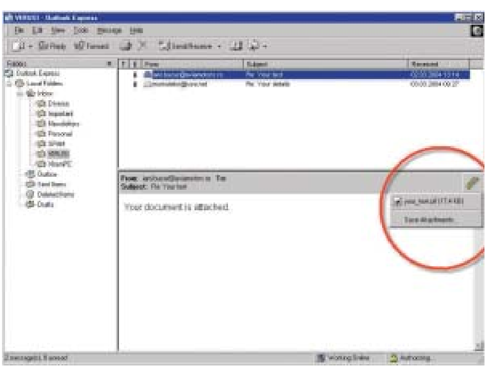
ORICE LUCRU BUN ARE ŞI PĂRŢI NEGATIVE, iar Internetul nu face nici el excepţie de la această regulă. Ar fi fost prea frumos dacă, pe lângă cantitatea imensă de informaţii, mijloace de comunicare şi multe alte avantaje, nu şi-ar fi făcut loc şi "rele", ca viruşii sau mesajele nesolicitate. Din acest punct de vedere, Internetul poate fi văzut ca o oglindă a unei societăţi în care trăiesc oameni cinstiţi, cu respect pentru valorile sociale, incluzând aici atât normele juridice, cât şi cele morale, dar şi indivizi răuvoitori şi infractori. Corespondenţii celor din urmă sunt cei care se fac răspunzători pentru infracţiunile online şi crearea atât de temuţilor viruşi.

VIRUŞI?

La modul generic, viruşii sunt programe capabile de a se înmulţi şi răspândi rapid, cu efecte care variază de la afişarea de mesaje sau imagini ori rularea unor melodii până la ştergerea anumitor fişiere, formatarea harddisk-ului sau scăderea performanţei sistemului prin ocuparea (fără motiv) memoriei. În funcţie de modul de infectare, de propagare sau de producere a efectelor, viruşii se împart în mai multe categorii, dintre care amintim: viruşi de fişiere (afectează aplicaţiile), de boot (alterează programul de iniţializare a calculatorului), viruşi multipartiţie (hibrizi ce infectează atât sectorul de boot, cât şi fişierele executabile), de macro (infectează documentele Microsoft Office), polimorfici (prezintă două caracteristici importante: criptarea codului şi automodificarea, fapt care face mult mai dificilă detectarea lor), viruşi de tip troian (sunt ascunşi în interiorul unor programe şi au un scop determinat) şi aşa-numiţii worms (viermi), de care ne vom ocupa mai pe larg în cele ce urmează.

SE POARTĂ VIERMII

La ora actuală, viermii reprezintă principala ameninţare când vine vorba de viruşi. Şi asta, având în vedere atât viteza uluitoare de înmulţire şi propagare, cât şi efectele pe care aceştia le au.



Principalul mijloc de propagare a viermilor îl reprezintă mesajele electronice. Ei sunt cuprinşi în corpul fişierelor ataşate la e-mail şi au, de obicei, următoarele extensii: .bat, .com, .exe, .vbs, .pif sau .scr. Aceasta nu este însă o regulă general valabilă, extensia putând fi schimbată într-una care să ridice mai puţine suspiciuni, cum ar fi .zip. În acest caz, utilizatorul, convins că este vorba despre o inofensivă arhivă, va încerca imediat să o deschidă şi să vadă ce conţine. Un alt indiciu că fişierul ataşat ar putea fi un vierme este dubla extensie. Spre exemplu, un fişier de genul "name.txt.exe" are şanse mari să conţină un vierme.

Odată executat fişierul infectat, viermele va căuta o metodă de a se perpetua. În acest scop, poate scana întreg harddisk-ul în căutare de fişiere care să conţină adrese de e-mail sau poate trimite mesaje cu fişiere infectate la toate adresele din agenda clientului de e-mail (unii viermi modifică header-ul mesajului la care se autoataşează, pentru a îngreuna descoperirea calculatorului infectat). Aceasta este, de fapt, principala deosebire dintre viermi şi restul viruşilor (înmulţirea şi răspândirea). În timp ce viruşii depind de un fişier sau de un sector de boot şi de copierea pe alte sisteme (odată cu fişierul infectat), viermii sunt complet autonomi.

SIMPTOMELE CONTAMINĂRII

Pentru a pătrunde într-un sistem, viermii profită de găurile de securitate din programe sau din sistemele de operare. Odată intraţi, aceştia încep să îşi producă efectele. Acestea pot fi: încetinirea vitezei de rulare a sistemului de operare; ocuparea lăţimii de bandă a conexiunii la Internet; ştergerea, copierea sau înlocuirea unor fişiere; preluarea controlului asupra sistemului de operare. Acestea sunt efectele pe care un vierme le poate avea asupra calculatorului infectat, dar de obicei scopul principal este lansarea unui atac concertat asupra anumitor servere la care participă toate calculatoarele "contaminate".

STUDII DE CAZ

Pentru a înţelege mai bine modus operandi-ul unui vierme, vom analiza în cele ce urmează comportamentul unor "viermi celebri".

CodeRed este un vierme care s-a făcut remarcat mai ales prin atacul asupra site-ului oficial al Casei Albe din august 2001. Acesta se răspândeşte prin serverele IIS (Internet Information Service) printr-un atac de tip "buffer overflow" (eroare de limită în Windows Internet Naming Service). Imediat după instalare, creează 100 de fire de execuţie, din care 99 au ca scop infectarea altor calculatoare, iar ultimul verifică dacă gazda este un sistem Windows NT/2000. Infectarea se realizează prin generarea aleatorie de adrese de e-mail, urmată de verificarea autenticităţii şi a eventualei apartenenţe la un server IIS. Astfel, se creează un trafic intens între calculatoarele infectate, ajungându-se la un atac de tip DDoS (Distributed Denial of Service). Pagina de Web a serverelor atacate va afişa următorul mesaj: "Welcome to http://www.worm.com! Hacked by Chinese" timp de 10 ore, după care virusul se dezactivează.



La începutul acestui an şi-a făcut apariţia un nou vierme, denumit MyDoom. Şi acesta se răspândeşte sub forma unui ataşament la e-mail, cu una din următoarele extensii: .bat, .exe, .scr, .pif, .cmd, .zip. În momentul executării sunt create fişierele "shimgapi.dll", "taskmon.exe" şi "Message". Simultan, sunt modificaţi regiştrii pentru a permite pornirea odată cu sistemul de operare. Urmează căutarea fişierelor care conţin adrese de e-mail şi expedierea altor mesaje cu ataşamente virusate la adresele găsite. MyDoom se răspândeşte şi prin intermediul reţelei Kazaa, utilizând una din următoarele denumiri: winamp5, icq2004-final, activation_crack, strip-girl-2.0bdcom_patches, rootkitXP, office_crack, nuke2004, cu extensie .bat, .exe, .pif sau .scr. După infectare, este creat un backdoor care deschide porturile TCP de la 3127 la 3198, facilitând conectarea de la distanţă şi utilizarea ca proxy a sistemului infectat. În acest fel au fost executate atacuri de tip Denial of Service între 1 şi 12 februarie 2004.

AC DE COJOC

Cunoscând modul de operare al viermilor, se pot elabora diverse strategii de prevenire a infectării. Este adevărat că un antivirus rezident în memorie şi actualizat des şi/sau un firewall nu strică, dar este important ca toţi utilizatorii, indiferent de nivelul de cunoştinţe, să ştie ce trebuie şi ce nu trebuie făcut pentru a evita eventualele necazuri cauzate de aceşti viruşi.

Cum Internetul reprezintă principalul mijloc de propagare a viermilor, un rol foarte important în prevenirea infectării îl are tipul de utilizare al programelor care folosesc în mod direct Internetul (clienţi de e-mail, de chat sau browsere).

În primul rând, este esenţial modul de gestionare a ataşamentelor în clienţii de e-mail. Fişierele ataşate nu trebuie, sub nici o formă, deschise direct, ci salvate într-un director şi ulterior scanate cu un antivirus actualizat la zi (valabil pentru toate fişierele descărcate de pe Internet).

În al doilea rând, trebuie împiedicată rularea automată a script-urilor Visual Basic şi a componentelor ActiveX (dezactivarea acestora din urmă poate duce la afişarea incorectă a anumitor pagini). Pentru Internet Explorer acest lucru poate fi realizat prin modificarea opţiunilor de securitate din Tools, Internet Options, Security. Alternativa ar fi Avant Browser (prezentat în rubrica Laborator din numărul 50), care include opţiuni clare de dezactivare a acestor script-uri direct în meniul Tools. În cazul lui Outlook Express, componentele ActiveX incluse în mesajele html pot fi dezactivate prin selectarea opţiunii "Restricted sites zone", de la Tools, Options, Security, Virus Protection.

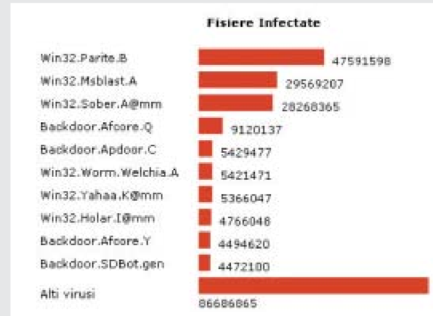
De asemenea, este important ca extensiile fişierelor să fie vizibile (în mod implicit, Windows ascunde extensiile cunoscute). Aşa cum am arătat mai sus, unii viermi folosesc dubla extensie în scopul de a masca fişierele executabile (cele mai susceptibile de a fi virusate). În Windows Explorer, View, Folder Options, la tab-ul View se deselectează opţiunea "Hide file extensions for known file types".

În concluzie, cuvântul de ordine este PRECAUŢIE. Asta, mai ales pentru că, în ultima vreme, viermii (ca Netsky) sunt capabili să falsifice câmpul "From". Astfel, este posibil ca un utilizator să primească un e-mail virusat chiar de la el însuşi (nu este o glumă!).

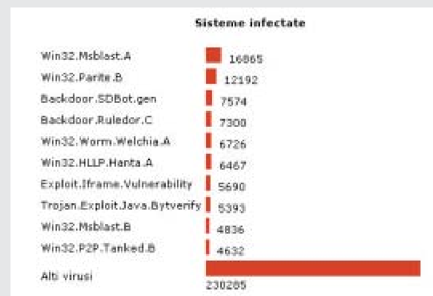
Liviu Mihai

TOP VIRUŞI

Studiile recente realizate de companiile antivirus au în vedere atât numărul de sisteme, cât şi cel de fişiere infectate.



➲ Numărul de fişiere infectate în perioada ianuarie-martie 2004 - sursă: www.bitdefender.ro



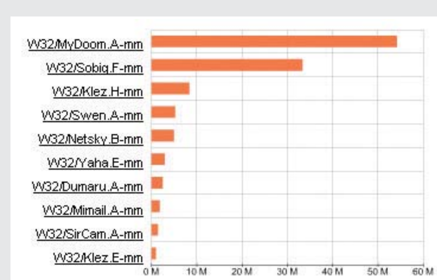
➲ Numărul de sisteme infectate în perioada ianuarie-martie 2004 - sursă: www.bitdefender.ro



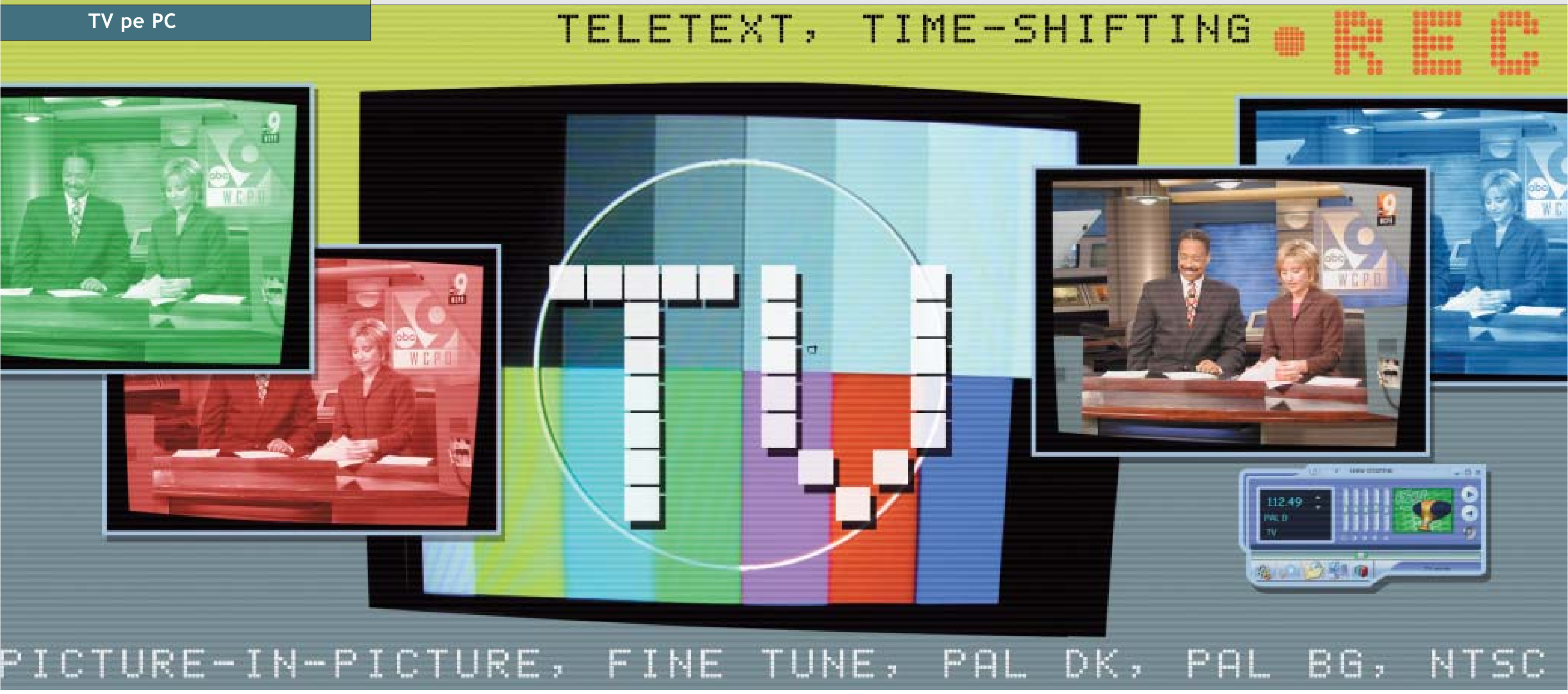
➲ Numărul de calculatoare infectate la nivel mondial în decursul lunii februarie 2004 de către worm_mydoom.a - sursă: www.trendmicro.com



➲ Cei mai activi viruşi la nivel european în decursul lunii februarie 2004 - sursă: www.trendmicro.com



➲ Cei mai activi viruşi din toate timpurile - sursă: www.bitdefender.ro



TV pe PC

Software pentru tunere TV

Un tuner TV de ultimă generaţie nu are nici o valoare fără o aplicaţie care să profite de facilităţile de care acesta dispune, iar recent numărul acestor aplicaţii a crescut exponenţial.

ODATĂ CU CREŞTEREA PUTERII DE calcul a PC-urilor, s-a dezvoltat o serie de aplicaţii şi componente hardware destinate entertainment-ului. Tunerele TV fac şi ele parte din această categorie de ceva vreme.

Partea de software reprezintă principala problemă a tunerelor TV. Driverele şi aplicaţiile dezvoltate nu se ridică la nivelul componentelor hardware. Abia după o vreme sunt lansate variante capabile să profite de puterea acestor componente.

La ora actuală, există aplicaţii puternice care includ o mulţime de funcţii interesante şi care ajung să eclipseze televizoarele obişnuite. De fapt, cu ajutorul acestor aplicaţii, tunerele actuale sunt mai mult decât simple aparate de recepţie a semnalului TV. Ele pot fi utilizate la fel de uşor ca radio (tuner FM) sau ca video (înregistrarea filmelor sau a emisiunilor preferate).

DESFĂŞURAREA TESTULUI

Testul s-a desfăşurat pe un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 256MB DDR-400. Toate programele au fost rulate şi testate pe două tunere TV: WinFast TV2000 XP Deluxe şi Jetway JW-TV 878 PCI.

Notarea aplicaţiilor a avut în vedere următoarele aspecte: funcţionalitate (care a contat în proporţie de 60%), resurse şi compatibilitate (15%) şi ergonomie (în proporţie de 25%).

Cel mai important aspect, funcţionalitatea, are în vedere mai multe facilităţi. Prima vizează căutarea programelor. Aici s-au urmărit atât scanarea automată, cât şi introducerea manuală a programelor. Realizarea scanării automate în funcţie de regiunea geografică este un alt aspect important, ce vine în ajutorul utilizatorilor care nu au experienţă în utilizarea acestor programe. Prin scanarea automată în funcţie de regiunea geografică, utilizatorul este scutit de configurarea unor parametri care îi sunt mai puţin cunoscuţi, cum ar fi standardul video (în cazul României, posturile TV emit în standardele video PAL B, respectiv PAL D) sau frecvenţa pe care emite un anumit post. Este important şi modul în care se face memorarea posturilor găsite. Unele programe păcătuiesc la acest capitol, nesalvând frecvenţa în care recepţionarea este cea mai bună sau salvând mai multe frecvenţe apropiate în care se recepţionează acelaşi program. Aici intervine funcţia Fine tune, care poate duce la îmbunătăţirea calităţii imaginii şi/sau a sunetului, în cazul în care memorarea nu se face aşa cum ar trebui. În ceea ce priveşte calitatea imaginii, un rol important îl au filtrele pe care programele trebuie sau ar trebui să le includă, dintre care cel mai important este filtrul de-interlace. Personalizarea listei de programe are în vedere mai multe aspecte, printre care introducerea denumirii posturilor sau schimbarea ordinii acestora. Contează şi modul în care se face comutarea posturilor (prin intermediul anumitor taste sau al rotiţei de scroll). Un procent important din nota acordată pentru funcţionalitate îl are reglarea imaginii şi a sunetului. Sunt avute în vedere posibilitatea reglării la modul general sau pentru fiecare post în parte şi uşurinţa sau, după caz, dificultatea cu care se face aceasta. Alte aspecte luate în calcul la capitolul funcţionalitate sunt: vizualizarea Picture-in-Picture (două cadre care redau imagini diferite, unul în direct, iar altul înregistrat), Time-shifting (posibilitatea întreruperii unei transmisii şi reluarea acesteia prin înregistrare), teletext, tuner FM, acceptarea comenzilor de la telecomandă şi, nu în ultimul rând, un scheduler, care să facă posibilă programarea anumitor acţiuni (captură, comutare, închiderea calculatorului).

În ceea ce priveşte captura, s-au luat în considerare gradul de configurare a acesteia şi compresarea prin intermediul codec-urilor instalate în sistem (DivX, XviD etc.).

Liviu Mihai



Producător: **Mike Crash**
Web: **www.mikecrash.wz.cz**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 78.50

ATV2000 2.0

Situat la mijlocul clasamentului, ATV2000 oferă facilități mulțumitoare din toate punctele de vedere, de la scanare, vizualizare și până la captură.

FACILITĂȚI

Ca primă operațiune în orice program de acest gen, adăugarea de posturi se poate face atât manual, cât și prin scanare automată. Calitatea imaginii este bună, filtrul de-interlace făcându-și datoria. Totuși, dacă se consideră că ar putea fi și mai bună, se poate apela la acordul fin (Fine tune). În ceea ce privește editarea listei de programe, pot fi modificate denumirea, sistemul video și audio sau poate fi atribuită o pictogramă corespunzătoare unui anumit post. Din păcate, a fost uitat probabil cel mai important aspect legat de editarea listei de programe, și anume schimbarea ordinii acestora. Un aspect pozitiv îl constituie faptul că reglajul imaginii și al sunetului poate fi făcut în mod individual pentru fiecare post în parte. Astfel, pot fi eliminate diferențele de contrast sau de sonor dintre unele posturi.

CAPTURĂ

ATV2000 dispune de posibilități multiple de configurare a capturii. Astfel, pentru comprimare poate fi ales orice codec instalat atât pentru partea video, cât și pentru cea audio, iar setările alese pot fi salvate sub forma unor profiluri.



Producător: **Chris P.C.**
Web: **www.chris-tv.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 82.20

ChrisTV 3.55

Bine dotat la toate capitolele, ChrisTV a fost programul care s-a apropiat cel mai mult de câștigătorul testului.

FACILITĂȚI

Principalul său atu este ușurința în utilizare. În cadrul ferestrei "Channel Settings" se vor configura toate aspectele legate de scanare, memorare sau personalizarea listei de canale. Astfel, pentru scanare, nu trebuie decât selectată țara, iar programul va efectua automat căutarea în funcție de standardul video corespunzător țării respective. În ceea ce privește memorarea, programul are o mică scăpare, și anume salvarea aceluiași post de mai multe ori (pe frecvențe apropiate). ChrisTV oferă cel mai înalt grad de personalizare a listei de programe dintre toate aplicațiile testate. Pot fi modificate aspecte legate de numele programului, sistemul video sau audio, poate fi atribuită câte o pictogramă fiecărui post. Acordul fin se poate face atât în funcție de frecvență, cât și de numărul canalului.

CAPTURĂ

Și la acest capitol ChrisTV se prezintă bine, putând folosi codec-urile instalate în sistem. Captura se face direct din fereastra de configurare, obținându-se astfel un control foarte bun asupra fișierului rezultat. Singura scăpare este imposibilitatea compresării audio în format mp3.



Producător: **John Adcock**
Web: **http://deinterlace.sourceforge.net**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 83.25

DScaler 4.18

Bătrânul DScaler a reușit să se claseze pe primul loc, fiind de departe programul cu cea mai ridicată funcționalitate și cea mai clară imagine, dar și datorită faptului că este singurul program dintre cele testate care nu are nevoie de drivere.

FACILITĂȚI

Primul lucru care trebuie făcut pentru utilizarea acestui program este configurarea tunerului TV. Acest lucru se realizează simplu, prin alegerea tunerului TV instalat dintr-o listă destul de lungă. Parametrii de funcționare (standardul video, intrarea audio, rezoluția și altele) sunt grupați într-un singur meniu: Bt Card. Scanarea se realizează ușor prin alegerea zonei geografice. Deși România nu se regăsește pe listă, se poate recurge la zona geografică a Europei de Est sau a unei țări apropiate (în timpul testului, alegând Republica Cehă, au fost găsite toate posturile, fără nici o excepție, spre deosebire de cazul în care am ales Europa de Est). Punctul forte al programului îl reprezintă filtrele ce pot fi aplicate asupra imaginii.

CAPTURĂ

DScaler nu include un modul de captură în sensul clasic. Totuși, aceasta se poate realiza prin intermediul funcției Time-shifting. Cum era și normal pentru un program de talia sa, DScaler poate folosi codec-urile din sistem pentru comprimarea în timp real a capturii.



Producător: **David SAGAKIAN**
Web: **www.mytv.free.fr**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 58.25

MyTV 2.11

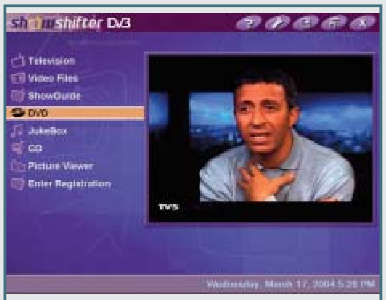
Ocupantul penultimului loc, MyTV, este un program gratuit, "subțire" în ceea ce privește facilitățile pe care le oferă, dar în același timp extrem de simplu de utilizat.

FACILITĂȚI

"Control Panel" este fereastra prin care sunt accesate și configurate puținele funcții ale acestui program. Este recunoscut un număr mic de tunere TV, ceea ce duce, în cazul în care tunerul instalat nu se află pe listă, la o calitate redusă a imaginii. Procesul de scanare durează destul de mult, deoarece standardele sunt grupate pe categorii (pentru scanarea pe standardul PAL B va trebui aleasă categoria PAL BDGHI). Acordul fin se realizează greoi, prin introducerea manuală și în mod repetat a frecvenței până la observarea unei îmbunătățiri a imaginii. În același mod decurge și reglarea imaginii și a volumului, care este posibilă pentru fiecare post în parte. Este inclus și un scheduler a cărui funcționalitate se reduce la programarea capturii și oprirea calculatorului.

CAPTURĂ

MyTV dispune de posibilități acceptabile de captură, în sensul că poate folosi codec-urile din sistem pentru compresarea video. Programul este capabil de sincronizare audio-video, cu mențiunea că partea audio nu poate fi compresată.



Producător: **Home Media Networks**
Web: **www.showshifter.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 81.80

ShowShifter 3.01

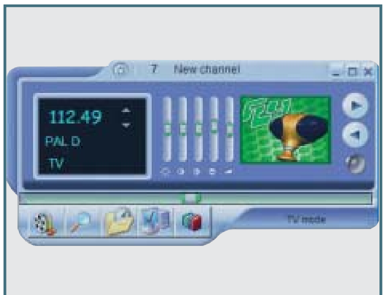
ShowShifter este un program aparte, în primul rând datorită interfeței gen home theater de care dispune. Dar ca funcționalitate se prezintă foarte bine, ocupând locul doi din acest punct de vedere.

FACILITĂȚI

Configurarea programului se realizează, la prima utilizare, prin intermediul unui wizard care recunoaște automat modelul de tuner TV instalat. Căutarea posturilor se face pe criteriul regional (pentru România este ales automat standardul PAL D), dar procesul este de durată (până la 10 minute) și se face separat, mai întâi pentru imagine și apoi pentru sunet. Deși nu include un filtru de-interlace propriu (poate utiliza altul, cum ar fi cel al lui DScaler), calitatea imaginii este una foarte bună. Reglarea este puțin greoaie, deoarece nu se poate face direct în timpul vizionării, ci doar din fereastra de configurare. Programul mai include o puternică funcție de Time-shifting, un scheduler utilizabil pentru programarea capturii, posibilitatea conversiei sau recompresiei fișierelor video și un interesant modul de vizualizare a fișierelor multimedia.

CAPTURĂ

Pentru captură, ShowShifter dispune de un număr însemnat de presetări, dar compresia video nu profită de toate codec-urile din sistem, ci se poate realiza doar în format DivX, MPEG și Windows Media.



Producător: **ASVzzz Software**
Web: **www.asvzzz.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 75.00

TheFlyDS 1.9

Deși se anunța ca un pretendent la podium, TheFlyDS nu a reușit să se claseze, în cele din urmă, decât în a doua parte a clasamentului.

FACILITĂȚI

Principalele nemulțumiri sunt legate de scanare și calitatea imaginii. În primul rând, scanarea prezintă un grad ridicat de dificultate pentru utilizatorii începători care nu știu ce sistem video se aplică în cazul României. În al doilea rând, din cauza lipsei configurării automate în funcție de regiune, scanarea durează mult mai mult decât în mod normal. Acest aspect se explică prin faptul că lungimea de bandă pentru care se face scanarea este lăsată în totalitate la aprecierea utilizatorului, iar dacă acesta nu știe exact în ce zonă (aproximativ) se găsesc posturile va fi nevoit să aleagă scanarea în întregime a benzii. Am găsit ca fiind foarte utilă funcția "scheduler", prin intermediul căreia se poate programa aproape orice acțiune, de la comutarea pe un anumit post, captura, până la închiderea PC-ului.

CAPTURĂ

Punctul forte al lui TheFlyDS este, cu siguranță, captura. La aceasta a contribuit, pe lângă posibilitatea comprimării cu ajutorul codec-urilor instalate în sistem, multitudinea de opțiuni care oferă un control ridicat atât asupra capturii video și audio, cât și a imaginilor salvate.



Producător: **Sagebrush Systems**
Web: **www.sagebrush.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 48.75

TVactive 1.2

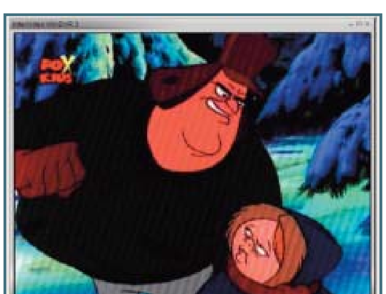
De departe cel mai slab program din test, TVactive nu oferă decât funcții de bază pentru vizionare și captură.

FACILITĂȚI

Lipsesc unele dintre cele mai importante funcții, și anume scanarea și memorarea automată a posturilor. Din această cauză, este necesară cunoașterea exactă a frecvenței pe care emite fiecare post. La acest aspect se adaugă lipsa funcției Fine tune și a unui filtru de-interlace. Rezultatul este o calitate redusă a imaginii. Un lucru cu adevărat supărător este zgomotul care survine în momentul schimbării posturilor. La clasarea pe ultimul loc a "contribuit" și lipsa funcțiilor de reglaj al imaginii (luminozitate, contrast, saturație etc.). Este inclus un scheduler, dar și acesta se încadrează în funcționalitatea precară a programului. Evenimentele configurate cu ajutorul lui nu pot fi repetate la anumite intervale de timp, funcție utilă, spre exemplu, pentru înregistrarea unei emisiuni programate în fiecare zi la aceeași oră.

CAPTURĂ

Singurul format în care se poate face captură este Windows Media, programul neputând utiliza codec-uri ca DivX sau XviD. Nota slabă pe care TVactive a primit-o la acest capitol este reflectată de posibilitățile minimale pe care programul le oferă pentru configurarea capturii.



Producător: **InterVideo**
Web: **www.intervideo.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 80.50

WinDVR 3.0

Complex și ușor utilizabil în același timp, WinDVR este un program atât pe placul celor care nu au experiență în configurarea și utilizarea tunerelor TV, cât și al cunoscătorilor.

FACILITĂȚI

Wizard-ul cu care WinDVR își întâmpină utilizatorii la prima accesare face extrem de simplu procesul de configurare, mai ales datorită presetărilor zonale. Scanarea se face în mod automat, iar lista posturilor găsite poate fi salvată într-un fișier pentru o încărcare ulterioară. Timpul destul de lung al scanării se reflectă în calitatea foarte bună a imaginii. Din păcate, sunt cazuri în care un post nu este salvat o singură dată, așa cum ar fi normal (unele posturi sunt salvate chiar de trei ori). O funcție pe care nu am găsit-o la celelalte programe este "Parental Control", prin care se poate restricționa accesul la anumite posturi (utilă, spre exemplu, pentru împiedicarea vizionării posturilor pentru adulți de către copii). Gradul de personalizare a listei de programe nu este cel mai ridicat, lipsind posibilitatea schimbării ordinii acestora.

CAPTURĂ

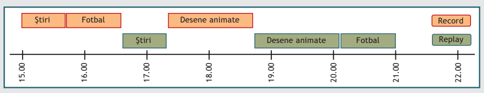
WinDVR stă destul de slab la partea de captură, neputând utiliza în acest sens codec-urile instalate pe sistem. Fișierul rezultat în urma capturii va fi salvat în format MPEG-1 sau MPEG-2.

Time-shifting

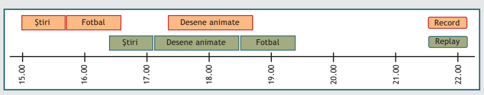
Înregistrarea unui film sau a unei emisiuni nu reprezintă un lucru nou în sensul clasic, așa cum era realizată prin intermediul unui video recorder. Dezavantajul acestui mod de înregistrare îl reprezenta faptul că, pentru a viziona caseta pe care se făcea înregistrarea, trebuia așteptat finalul procesului de înregistrare și derulare a casetei.

Caseta video, fiind de natură liniară, necesită derularea înainte sau înapoi pentru a sări peste anumite secvențe. Spre deosebire de aceasta, înregistrarea pe o unitate de stocare neliniară (ca harddisk-ul) facilitează vizionarea programelor în orice ordine (indiferent de ora la care au rulat).

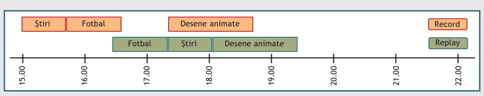
Înregistrarea și rularea prin Time-shifting sunt două funcții independente una de cealaltă. Time-shifting-ul, profitând de aceste avantaje, permite, spre exemplu, întreruperea unui meci de fotbal transmis în direct și reluarea din momentul întreruperii.



Înregistrare liniară prin intermediul unui video recorder.



Înregistrare neliniară prin intermediul funcției Time-shifting, în ordinea rulării.



Înregistrare neliniară prin intermediul funcției Time-shifting, în orice ordine.

Frecvențele de emisie ale posturilor TV, recepționate prin Astral Telecom

Aplicațiile pe care noi le-am testat și chiar cele care vin cu tunerele TV nu sunt nici pe departe perfecte. Sunt cazuri în care este necesară cunoașterea exactă a frecvenței de emisie a unui anumit post.

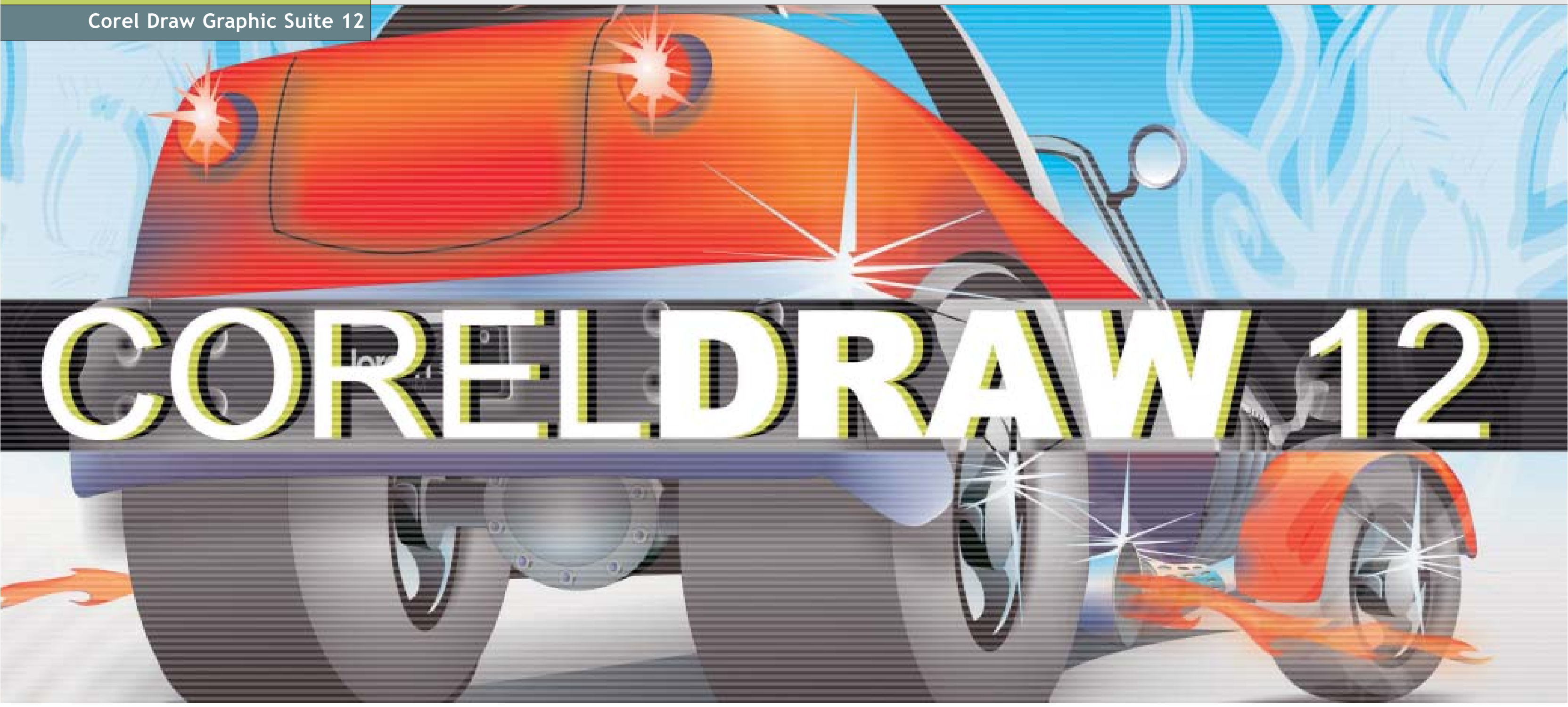
Primul caz (și cel mai fericit) este cel în care aplicația nu memorează frecvența pe care un anumit post are cea mai bună imagine/sunet. Aceasta survine în urma procesului de scanare și poate fi corectată prin Fine tune.

A doua situație se referă la unele programe care nu includ o funcție de scanare automată. În acest caz, utilizatorul este nevoit să introducă frecvența de emisie pentru fiecare post în parte.

Astral Telecom	
Program	**Frecvență (MHZ)**
Romantica	112
RAI 1	119
Atomic TV	126
Discovery Channel	133
TV Sport	140
Astral	147
EuroNews	154
Tele 7 abc	161
TV5	168
PAX TV	175
Antena 1	182
Pro TV	189
România 1	196
TVR 2	203
Prima TV	210
B1 TV	217
Acasă TV	224
HBO	231
HBO	239
BBC World / Fox Kids	252
Hallmark	259
MTV România	266
National Geographic	273

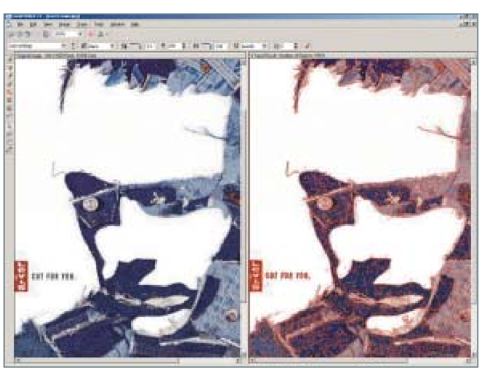
Astral Telecom	
Program	**Frecvență (MHZ)**
Animal Planet	280
Realitatea TV	287
Național TV	294
Cartoon Network / TCM	303
EUROSPORT	311
TVR Cultural	319
Mezzo	327
Minimax	335
TVRM	343
CNN	351
Pro 7	359
TVE	367
Duna	471
Etno TV	479
M6	487
VH-1	511
Reality TV	527
TVR Internațional	535
Extreme	615
Discovery Civilisation	623
Discovery Science	631
Discovery Travel&Adventure	647
Moteurs / XXL	655

	DScaler 4.18	ChrisTV 3.55	ShowShifter 3.01	WinDVR 3.0	ATV2000 2.0	TheFlyDS 1.9	MyTV 2.11	TVactive 1.2
Producător	John Adcock	Chris P.C.	Home Media Networks	InterVideo	Mike Crash	ASVzzz Software	David SAGAKIAN	Sagebrush Systems
Web	http://deinterlace.sourceforge.net	www.chris-tv.com	www.showshifter.com	www.intervideo.com	www.mikecrash.wz.cz	www.asvzzz.com	www.mytv.free.fr	www.sagebrush.com
Tip licență	Freeware	Comercial	Comercial	Comercial	Freeware	Comercial	Freeware	Comercial
Opțiuni								
Calitatea imaginii	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Scanare automată	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Adăugare manuală	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da
Fine tune	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu
Memorare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Personalizarea listei de programe	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆
Comutarea posturilor	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Reglaj	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Captură	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆	★☆☆☆☆
Picture-in-Picture	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Time-shifting	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Teletext	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu
Tuner FM	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Comenzi telecomandă	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Scheduler	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Note								
Funcționalitate	90	82	83	78	78	75	50	40
Resurse și compatibilitate	75	80	75	78	78	70	75	65
Ergonomie	72	84	83	88	80	78	68	60
Verdict	**83.25**	**82.20**	**81.80**	**80.50**	**78.50**	**75.00**	**58.25**	**48.75**



COREL DRAW GRAPHIC SUITE 12

Pachetul Corel Draw a ajuns la a douăsprezecea versiune și demonstrează cu prisosință că este din ce în ce mai greu să fii inovator. Chiar dacă ești unul dintre greii industriei software.



DUPĂ CE ADOBE A VOPSIT GARDUL ȘI A SCOS noua serie de pachete de grafică, ilustrare și DTP sub sigla CS, fără ca înăuntru să fie leopardul, în spiritul proverbului popular, cam toți utilizatorii avizați au început să își dea seama că deja nu mai are rost să se aștepte la schimbări majore în gama de opțiuni ale pachetelor de grafică produse de marile companii. Motivele sunt diverse și relativ neimportante: fie nu se mai pot inventa noi facilități, fie nu există voința necesară, fie există o inerție inhibatoare de genul "dacă merge bine așa, de ce să îl stricăm?!".

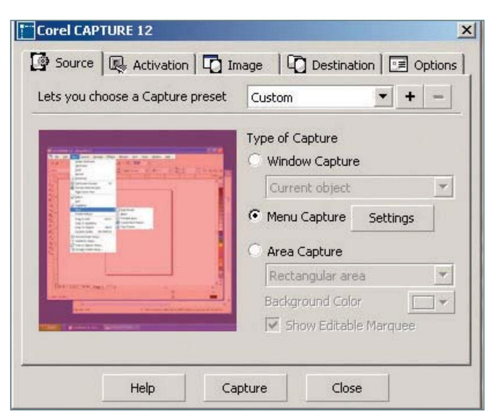
Această situație este valabilă și în cazul altor nume mari, ca de exemplu 3d studio max, tot Macromedia Studio MX, cu excepția notabilă a Flash MX Professional 2004, și, revenind la cazul de față, Corel Draw.

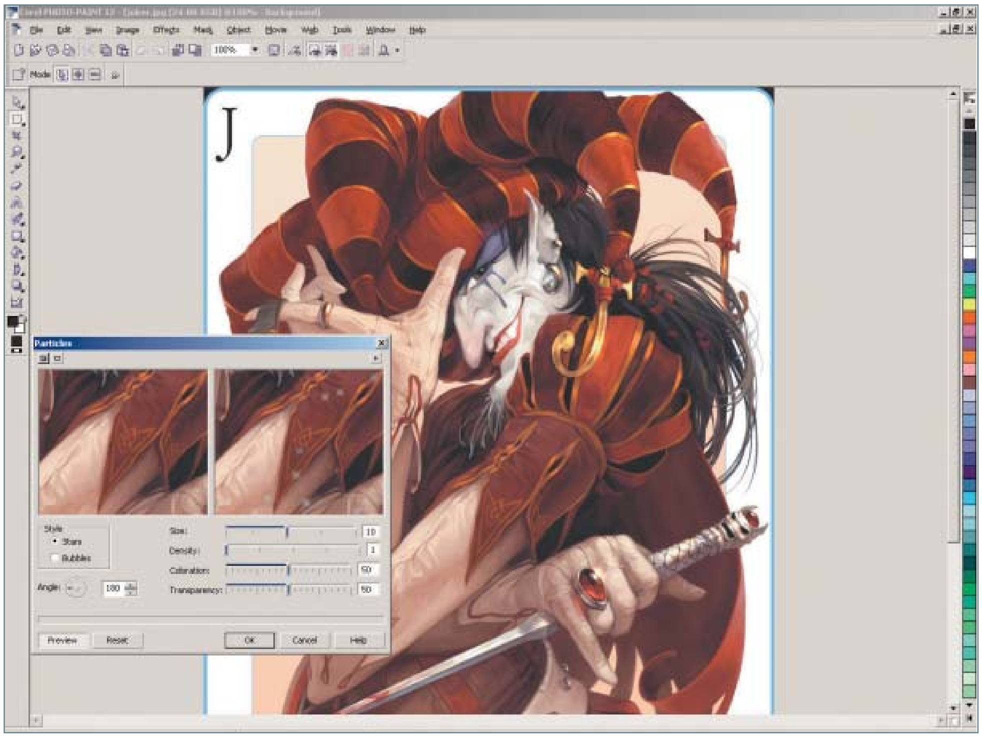
Chiar dacă schimbările sunt la fel de puține ca și în cazul Adobe Photoshop CS (versiunea 8.0), pachetul Corel Draw 12 oferă mult mai multe în prețul său, care și așa este jumătate din cât ați plăti pentru ultima versiune de Photoshop. Pachetul Corel Draw Graphic Suite 12 conține Corel Draw 12, Corel PhotoPaint 12, Corel Trace 12, Corel Capture 12, Corel Rave 3, BitStream Font Navigator și un Duplexing Wizard. Asta înseamnă grafică vectorială, ilustrație, paginare, editare de imagini și fotografii digitale, convertire raster-vectorial, captură de ecran, animații și prezentări Web, catalogare și vizionare de fonturi și, în ultimul caz, un utilitar care automatizează printarea față-verso, în caz că imprimanta voastră nu face acest lucru automat. Vi se pare suficient?

Majoritatea schimbărilor sunt concentrate pe Corel Draw, iar Corel s-a chinuit ceva să le grupeze și să le înmulțească astfel ca în final să dea o duzină, număr egal cu cel al versiunii. În mod evident, acest lucru înseamnă că multe dintre ele sunt insignifiante sau utile doar pentru un segment foarte limitat de utilizatori.

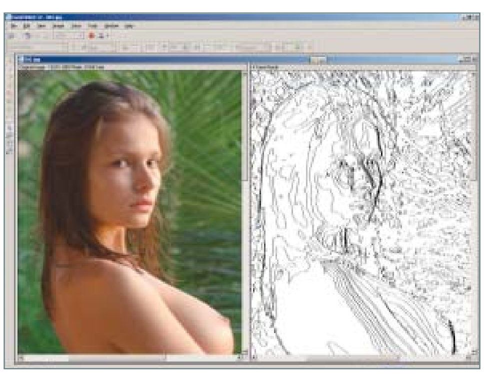
Dar să vedem care sunt schimbările care contează. În primul rând, avem un nou instrument de desen, Smart Drawing Tool, care are capacitatea de a recunoaște formele desenate. Nu sunteți în stare să desenați un cerc rotund? Un pătrat perfect? Smart Drawing Tool rezolvă această problemă și vă ajută să fiți un grafician mai bun, detectând cercuri, paralelograme, triunghiuri și linii continue sau punctate și îndreptându-le până la perfecțiune.

Sigur, poate vă veți întreba care este rolul acestui instrument într-un program de grafică vectorială, în care desenul "manual" nu prea își





are, oricum, rostul. Ei bine, vă scutește de a schimba instrumentele grafice și fluidizează procesul de creație. Cel puțin asta susțin producătorii. Dacă numărul de forme recunoscute ar fi fost mai mare și dacă n-ar fi existat o întârziere iritantă de o secundă pentru recunoașterea formei, atunci acest instrument s-ar fi bucurat de un succes mai mare. Oricum, recunoașterea formelor nu este o idee foarte nouă, ea fiind prezentă și într-unul din programele pe care le prezentam luna trecută: NBOR (No Boundaries or Rules), unde în plus erau recunoscute săgeți, spirale și alte simboluri.

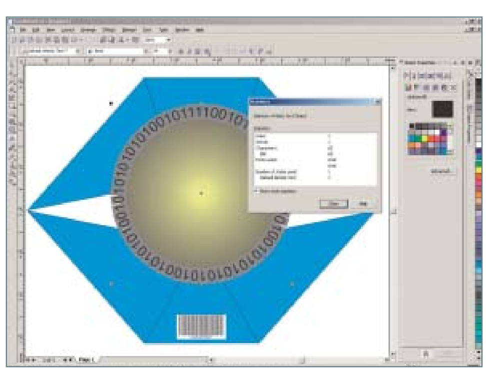


Cea de-a doua opțiune nouă care merită luată în seamă în Corel Draw este cea de Dynamic Guides. Activată în mod implicit, ea are rolul de a simplifica foarte mult aliniamentul obiectelor într-un document. Dynamic Guides nu sunt linii de ghidare obișnuite, ci puncte virtuale de pe obiecte, ce apar atunci când aveți selectat un instrument de desen și vă plimbați prin pagină. Și sunt destul de multe: noduri, intersecții, mijlocul segmentelor, tangente, puncte de perpendicularitate, margini, centre și altele de acest tip. Această facilitate nu este nici ea nouă, fiind prezentă într-un mod chiar mai avansat într-unul din programele mele 3D favorite, Sketch-Up. Dar, oricum, este un lucru bun că și utilizatorii de Corel o pot folosi acum.

Apropo de interfața cu utilizatorul și simplificarea ei, nu pot să nu menționez uimirea care mă cuprinde de fiecare dată când văd cât de diferite sunt elementele de bază ale interfeței între Corel Draw/PhotoPaint și Adobe Photoshop. Era chiar așa de greu să se ajungă la un compromis și să se instituie un standard în privința GUI? După ce Corel s-a apucat acum câteva versiuni să schimbe shortcut-urile, zăpăcind utilizatorii, nici până în ziua de astăzi nu a fost în stare să stabilească o "scurtătură" pentru tool-ul de pick color. Care este util, mai ales că acum puteți alege culori și din afara ferestrei aplicației, chiar de pe desktop.

Și, în plus, ce era așa de greu ca zoom-ul să se facă cu Ctrl =/-? Cine își dorește să facă zoom cu F2/F3? Plus că uneori scroll-ul face zoom, în loc de... scroll, ca în 3d studio max. Foarte interesant!

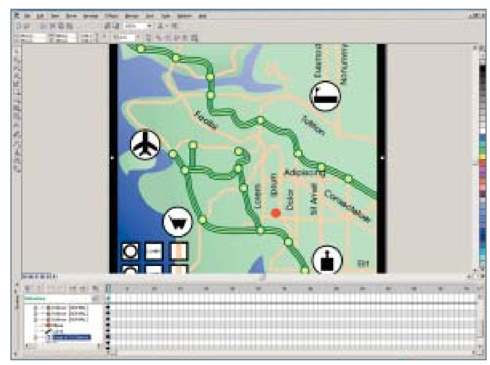
În rest, conviețuirea cu aplicații mai mult sau mai puțin concurente funcționează relativ decent: documentele pot fi exportate în Microsoft Office sau, dacă vreți să rămâneți în aceeași familie, în Word Perfect. Pentru interoperabilitate directă, Corel suportă formatele PSD și EPS, deși mi s-a întâmplat ca în cazul unui PSD să nu încarce layerele ascunse și în cazul altuia să schimbe ordinea straturilor. Dar în rest nu au fost probleme.



Integrarea programelor din același pachet este aproape la fel de bună ca și în cazul Macromedia Studio MX, editarea unui bitmap din Corel Draw putându-se face rapid în PhotoPaint, fără să fie nevoie să închideți aplicația principală.

PhotoPaint, pentru că tot vorbeam de el, este copleșit din toate punctele de vedere de Photoshop, dar totuși are un aspect interesant, din întâmplare nou: un instrument de retușare a fotografiilor, care elimină defectele printr-o combinație de smudge, blur și clone, într-o singură operațiune, care în Photoshop este disponibilă doar prin intermediul unor plugin-uri de la terțe părți.

Corel Rave se vrea o alternativă pentru Flash, dar este atât de departe de funcționalitatea programului de la Macromedia, încât nici nu merită pomenit. Lucru pe care probabil l-au simțit și producătorii și de aceea nici nu s-au mai obosit să îl actualizeze.



Într-o conferință dedicată partenerilor și utilizatorilor, la Siggraph, anul trecut, președintele companiei Corel a declarat mândru că sunt pe locul 2 în domeniul graficii 2D. Noi ce să mai spunem? Cu o atitudine de genul acesta, pe locul secund vor rămâne. Oricum, este evident că se complac în aceeași politică de schimbări nesemnificative ca și Adobe. Măcar au o strategie de prețuri mult mai rezonabilă.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător	Corel Corporation
Web	www.corel.com

Detalii

Versiune	12
Sistem	800MHz, 128MB, video DX 7, toate platformele Windows
Tip de licență	Comercial - 399$

Evaluare generală

+ câteva schimbări binevenite în cadrul instrumentelor grafice
+ costul rezonabil
- nu justifică o schimbare de număr

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

CLAY

În căutarea unui program de modelare 3D mai eficient.



PIAŢA PROGRAMELOR DEDICATE MODELĂRII 3D este destul de aglomerată: avem oferte comerciale, ca Amorphium 3D, Silo, Nendo sau Milkshape, dar şi iniţiative freeware, ca Wings3D.

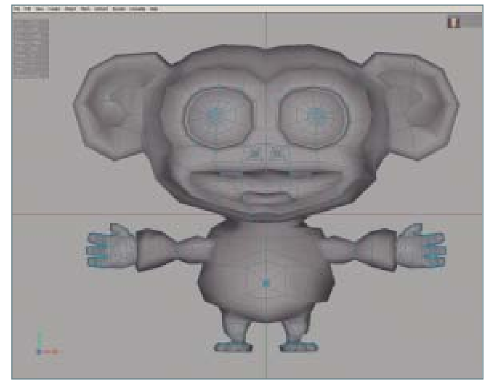
Fiecare are, fireşte, avantajele şi dezavantajele sale, fie că este vorba de opţiuni, preţ sau public-ţintă. Cu toate acestea, saturarea pieţei nu pare să îi oprească pe dezvoltatori să creeze noi alternative mai mult sau mai puţin promiţătoare. În această categorie ar putea intra Modo de la Luxology şi programul de faţă, Clay, de la Rocket3d.

Rocket3d este reprezentat în principiu de un singur individ pasionat de modelare, şi acest lucru se vede în evoluţia destul de lentă a programului, care a ajuns de-abia la versiunea beta 0.23. Dar chiar şi în acest stadiu incipient, Clay este mai performant decât multe alte aplicaţii, dacă sunteţi dispuşi să vă adaptaţi la un workflow semnificativ diferit.

Interfaţa este în mare parte similară cu cea din alte aplicaţii, dar are două mari avantaje: este simplificată la maxim şi funcţionează intuitiv. Practic, în 90% din timpul petrecut cu Clay veţi lucra cu vertecşi. Abordarea este cea de creare a unei reţele de puncte în spaţiu, care apoi sunt unite pentru a forma un obiect 3D. Este mai puţin folosită în general şi necesită imagini de referinţă bune, dar, în ceea ce priveşte flexibilitatea, este imbatabilă. Implementarea unui proxy cage pentru subdiviziune este făcută excelent, depăşind Wings3D şi Silo şi apropiindu-se de perfecţiunea din Softimage XSI.

După crearea modelului de bază, nu rămâne decât să îl perfecţionaţi prin utilizarea unei operaţiuni de tip mirror, trăgând şi împingând vertecşii cu soft selection activat, ceea ce seamănă cu modelarea în lut, de unde şi numele programului ("Clay" = "lut" în engleză).

Nu vă aşteptaţi însă la alte opţiuni, în afară de modelare, din partea lui. Există opţiuni



primitive de randare a scenei într-un motor de randare compatibil cu Pixar Renderman, dar pentru texturare chiar va trebui să apelaţi la o aplicaţie third-party.

Adrian Dorobăţ

Contact	
Producător	Rocket3d
Web	www.rocket3d.com
Detalii	
Versiune	Beta 0.23
Sistem	Pentium III 500MHz, 128MB, DirectX 7, toate sistemele de operare
Tip de licenţă	Comercial - N/A
Evaluare generală	
+ simplitate maximă	
+ flexibilitate	
- interfaţă care necesită o perioadă de adaptare	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

MOUNTAIN 3D

Cum să creezi o lume în mai puţin de şapte zile.



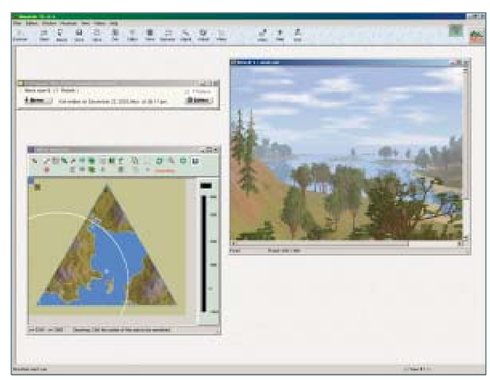
MOUNTAIN 3D GENEREAZĂ PEISAJE MAI MULT sau mai puţin fanteziste folosind algoritmi fractalici. Nu este singurul, dar este unul dintre puţinele programe de acest gen, în aceeaşi clasă mai putând fi menţionate Pandromeda Mojoworld Generator şi Terragen. Dintre ele, Terragen este cel cu care poate fi comparat în mod direct, pentru că ambele sunt produse de pasionaţi.

Avantajele Mountain 3D sunt posibilitatea de a adăuga destul de uşor vegetaţie, drumuri şi râuri în cadrul peisajelor generate şi rapiditatea randării. Primul aspect este interesant, pentru că, deşi producătorii promit demult că vor implementa iarbă şi copaci în Terragen, acest lucru nu s-a întâmplat încă şi peisajele create cu acesta rămân în continuare pustii şi aride.

Problema este însă că arborii creaţi de Mountain 3D nu sunt tocmai realişti, acest lucru fiind valabil şi pentru munţi şi apă. Intenţia este lăudabilă, dar dusă doar până la jumătatea drumului: chiar şi pe nivelul maxim de calitate a imaginii, Mountain 3D nici măcar nu se apropie de "calitatea" imaginilor create cu Terragen, chiar dacă timpul de randare este de 10 ori mai mic.

Interfaţa nu este tocmai un punct forte, fiind încâlcită, neintuitivă şi cu erori în franceză. Din acest punct de vedere, Terragen este preferabil, iar Pandromeda Mojoworld Generator este pe drumul spre perfecţiune.

Cu toate acestea, la nivel de hobby, Mountain 3D nu trebuie trecut cu vederea şi chiar şi semiprofesional poate fi destul de atractiv,



pentru că poate importa profiluri DEM şi reproduce topologii reale pe baza unor date captate din satelit.

Adrian Dorobăţ

Contact	
Producător	Corentin Jain
Web	http://cjain.free.fr/enpage.php
Detalii	
Versiune	3.1.5
Sistem	Pentium III 500MHz, 128MB, DirectX 7, Windows 98/XP
Tip de licenţă	Shareware - 30$
Evaluare generală	
+ mai rapid decât Terragen	
+ are în plus vegetaţie, drumuri şi râuri	
- rezultatele nu sunt atât de bune	
Verdict	
★ ★ ★ ☆ ☆	

BOSCH
Ideas that work.

UN CADOU
DE VIAȚĂ LUNGĂ.



Odată cu anotimpul primăverii, Bosch reînnoieşte ofertele! Şi vine cu o surpriză specială pentru dumneavoastră şi pentru prietenii dragi, care sunt pasionaţi de meşteritul în casă şi interesaţi de ultimele noutăţi în domeniu.

Astfel, noua şurubelniţă IXO cu acumulator de 3,6 V de la Bosch este surprinzător de mică, uşoară şi cu un design ergonomic. Datorită dimensiunii reduse şi echilibrate, se poate lucra cu IXO în cele mai mici spaţii. Sarcinile ei sunt micile înşurubări şi montări care intervin în întreţinerea casei. În aceste activităţi IXO se dovedeşte mult mai eficientă decât şurubelniţele clasice. Cu o greutate de numai 300 de grame, ea poate fi utilizată cu uşurinţă chiar şi de către cele mai delicate mâini pentru a putea fixa rafturile în şuruburi, pentru a repara bicicleta sau la montarea/demontarea calculatoarelor.

10 ANI BOSCH ROMÂNIA

Secretul lui IXO constă în noua tehnică a acumulatorilor, deja cunoscută de la calculatoarele portabile sau telefoanele mobile. Acumulatorul cu litiu-ion, la aceeaşi capacitate, este mai mic şi mai uşor decât acumulatorii obişnuiţi. Un alt mare avantaj îl constituie faptul că acesta nu se auto-descarcă, ba chiar lucrează la capacitatea maximă chiar şi după ce a stat nefolosit timp de un an. În plus, acumulatorii cu litiu-ion nu prezintă efect de memorie.

Cu un număr remarcabil de calităţi, un design modern şi un ambalaj inovator, noua şurubelniţă cu acumulator IXO de la Bosch are toate datele unei achiziţii personale speciale sau ale unui cadou inspirat şi deosebit de util.

Pentru a afla adresa celui mai apropiat distribuitor autorizat Bosch, accesaţi www.bosch-romania.ro.

Specificații tehnice BOSCH IXO 3,6V

Şuruburi până la:	5 mm
Turaţia la mers în gol:	180 rpm
Momentul maxim de rotaţie:	2,75 Nm
Capacitatea acumulatorului:	1,1 Ah
Greutatea:	0,3 kg





Bosch. Scule electrice pentru meşterit.

Vei fi uimit.

Editor grafic

SmartDraw Photo 2.03



Deși nu se poate compara cu programe ca Photoshop sau Paint Shop Pro, SmartDraw Photo poate fi folosit cu succes pentru retușarea fotografiilor digitale și aplicarea anumitor efecte.

PRELUCRARE SIMPLĂ

Interfața programului este concepută astfel încât să permită accesul rapid la principalele funcții de prelucrare a imaginilor, fiind alcătuită din trei ferestre principale. Astfel, fereastra în care este afișată imaginea ce urmează a fi prelucrată este încadrată de un "Image Explorer" care facilitează deschiderea rapidă a altor imagini și de un modul prin intermediul căruia pot fi accesate principalele funcții de prelucrare a imaginilor. Acestea sunt însoțite de scurte descrieri, care fac mai ușoară aplicarea lor de către cei mai puțin familiarizați cu programele de prelucrare grafică.

PENTRU AMATORI

SmartDraw Photo se adresează utilizatorilor care au nevoie de facilități elementare pentru editarea fotografiilor. Prelucrarea acestora se face cu ajutorul unui număr redus de funcții, care facilitează ajustarea celor mai importanți parametri ai fotografiilor digitale, cum ar fi luminozitatea, culoarea sau decuparea anumitor porțiuni. Pentru eliminarea efectului de ochi roșii, care poate apărea la unele fotografii, poate fi folosită funcția "Red Eye". "Touch Up" ar trebui, după spusele autorilor programului, să elimine zgârieturile de pe suprafața fotografiilor, numai că modul defectuos în care această funcție a fost concepută duce la imprimarea asupra imaginii a unui banal efect de blur. Asupra textului pot fi adăugate efecte de transparență sau umbră.

Contact	
Producător	SmartDraw.com
Web	www.fotofinish.com
Detalii	
Versiune	2.03
Sistem	Pentium, 64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (69$)

Evaluare generală
+ ușurință în utilizare
- funcții de prelucrare implementate defectuos
- efecte puține
- instabilitate la rulare

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Player video

Crystal Player Professional 1.7



Popularitatea filmelor DivX și DVD a dus la apariția unui număr impresionant de playere video, dintre care doar câteva se bucură de aprecierea utilizatorilor, iar restul încearcă să se evidențieze din mulțime. Crystal Player Professional este unul dintre acestea.

ELEGANT

Acest player atrage atenția, în primul rând, prin originalitatea interfeței. Funcțiile importante pot fi accesate atât în modul "window", cât și în "full screen", prin intermediul așa-numitor "hot spots" (zone sensibile la mișcarea cursorului, care duc la accesarea anumitor funcții). Astfel, prin aducerea cursorului în zona centru sus a ferestrei poate fi accesat meniul principal, zona de jos va afișa bara de control a rulării, din dreapta pot fi apelate atributele imaginii (luminozitate, contrast, saturație) și volumul, iar în dreapta sus poate fi afișată chiar și ora.

ORIGINAL

Deosebirile dintre Crystal Player și celelalte playere video nu se rezumă doar la interfață, ci implică și funcționalitatea programului. Cel mai important aspect al acestui capitol este gradul ridicat de configurare a modului de vizionare a filmelor. Spre exemplu, în cazul formatului MPEG-4, poate fi configurat în amănunt codec-ul ffdshow care include parametri precum decuparea și mărirea unei anumite părți a imaginii, efecte de limpezire sau pixelare a acesteia (sharpen, blur, noise), editarea nivelului luminozității prin setarea punctelor de alb și de negru (similar prelucrării în Photoshop) și multe altele. Și asupra sunetului pot fi aplicate filtre precum "voice removal", "accent stereo" sau "auto volume".

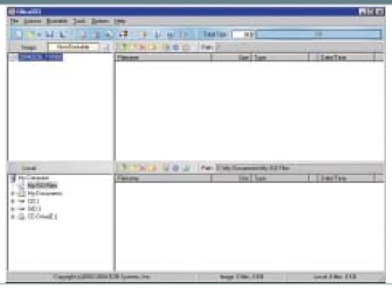
Contact	
Producător	Crystal Player Ltd.
Web	http://crystalplayer.com
Detalii	
Versiune	1.7
Sistem	Windows 9x/Me/NT4/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (14.95$)

Evaluare generală
+ hot spots
+ configurare amănunțită a codec-urilor
+ filtre video și audio
+ playlist interesant

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Editor ISO

UltraISO 6.56



În prezent, cei 700MB ai unui CD se dovedesc insuficienți pentru stocarea unui joc cu pretenții. Din această cauză, pe parcursul rulării jocului sunt schimbate (uneori în repetate rânduri) mai multe CD-uri. Acest aspect este inacceptabil din punctul de vedere al comodității, ca factor important al confortului personal al gamer-ului. În acest scop, se pot crea și salva pe harddisk imagini ale CD-urilor cu ajutorul unui program ca UltraISO.

VERSATILITATE

Imaginea poate fi creată ca o copie 1:1 a CD-ului sau pot fi selectate doar anumite fișiere. Prin intermediul unei interfețe alcătuite din două panouri, UltraISO permite editarea rapidă și simplă a imaginilor, în sensul că asupra fișierelor și folderelor pe care acestea le conțin pot fi executate operațiuni obișnuite de copiere, ștergere sau redenumire. O facilitate mult mediatizată de firma producătoare este "Optimize" (selectabilă din căsuța de proprietăți), care ar trebui să reducă "drastic dimensiunea" finală a imaginii. Din păcate, pe parcursul testării noastre, nu am putut observa decât o reducere insignifiantă a dimensiunii imaginii salvate (cu mai puțin de un procent). Cu puțin ajutor din partea lui Nero Burnig Rom (mai precis NeroAPI.dll), UltraISO poate, eventual, să scrie imaginile pe CD. Extragerea imaginii de boot se poate dovedi o altă funcție utilă a lui UltraISO.

FORMATE

Imaginile de CD sunt salvate în modul standard (cu extensia ISO), dar ulterior pot fi convertite și în alte formate: BIN (.bin, .cue), Nero (.nrg) și CloneCD (.img, .ccd, .sub).

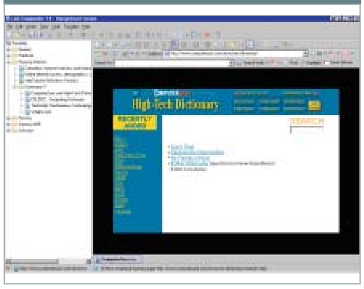
Contact	
Producător	EZB Systems
Web	www.ezbsystems.com
Detalii	
Versiune	6.56
Sistem	Pentium 166MHz, 64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (29.95$)

Evaluare generală
+ număr mare de formate
+ ușurință în utilizare
+ consum redus de resurse
- preț

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Manager de link-uri

Link Commander 1.4



Tot navigând și naufragiind pe Internet, la un moment dat numărul site-urilor considerate interesante și adăugate la Favorites devine covârșitor. Browserele actuale, indiferent că este vorba de Internet Explorer, Opera, Netscape sau oricare altul, nu dispun de module de gestionare eficientă a site-urilor. În acest moment își dovedește utilitatea un program ca Link Commander.

ORGANIZARE

Modul de organizare a site-urilor preferate nu diferă foarte mult de cel al browserelor obișnuite. Un neajuns ar fi modul de vizualizare tip arbore, preferat în locul celui cu două panouri (gen Total Commander), care ar fi făcut mult mai simple operațiunile de copiere sau mutare.

FACILITĂȚI

Link Commander importă și exportă bookmark-uri din/în browsere ca Internet Explorer, Opera, Netscape, Mozilla și altele. Colecția de bookmark-uri poate fi protejată prin parolă. Include funcții utile ca eliminarea duplicatelor sau verificarea automată a valabilității link-urilor și un browser puternic care dispune de tab-browsing, bară de căutare și pop-up stopper (nu foarte eficient).

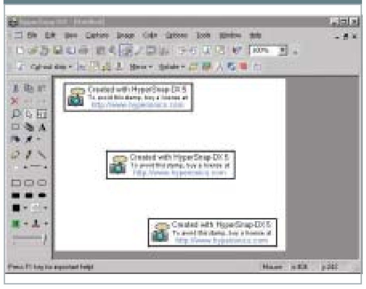
Contact	
Producător	Resort Labs
Web	www.resortlabs.com
Detalii	
Versiune	1.4
Sistem	32MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (19.95$)

Evaluare generală
+ verificarea link-urilor
+ ștergerea duplicatelor
+ browser încorporat
- vizualizare gen arbore

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Captură grafică

HyperSnap-DX 5.5



Unul dintre cele mai utilizate programe de captură, HyperSnap-DX, aduce prin intermediul noii versiuni îmbunătățiri, în special la capitolul prelucrare a imaginilor.

CAPTURĂ

Pe lângă obișnuitele capturi de ecran sau ferestre, HyperSnap-DX este capabil să captureze anumite regiuni în modul "freehand" (prin selectarea liberă cu ajutorul mouse-ului) sau chiar butoane dintr-o aplicație. O funcție interesantă este Multi-Region, cu ajutorul căreia se pot captura doar părțile care prezintă interes dintr-un program, fiind eliminat spațiul dintre ele. Nici aplicațiile care rulează pe bază de DirectX nu au fost uitate, fiind posibilă captura de imagini din jocuri sau filme, cărora le poate fi modificată automat valoarea gamma (în cazul în care sunt prea întunecate). Din păcate, au fost scăpate din vedere facilități importante cum ar fi programarea la o anumită oră sau repetarea la anumite intervale de timp a capturii, ori utilizarea profilurilor pentru salvarea anumitor setări.

PRELUCRARE

Atenția pe care programul o acordă prelucrării imaginilor capturate se concretizează printr-un număr mare de efecte și posibilități de editare.

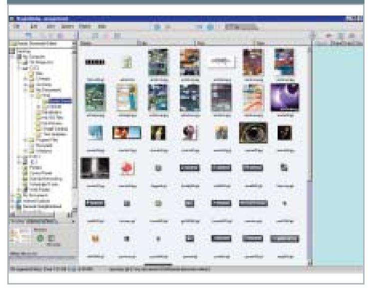
Contact	
Producător	Hyperionics Technology LLC
Web	www.hyperionics.com
Detalii	
Versiune	5.5
Sistem	Pentium, 64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (35$)

Evaluare generală
+ selectare freehand
+ posibilități multiple de editare
+ comenzi vocale
- lipsa unui scheduler

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Vizualizare și editare multimedia

MagicMedia 2.21



Tot mai multe programe au tendința de a încerca să acopere o rază cât mai bogată de formate și să faciliteze realizarea unui număr cât mai mare de funcții. MagicMedia își propune să se ocupe de tot ceea ce înseamnă multimedia.

GRAFICĂ

La acest capitol se poate spune că MagicMedia se descurcă mulțumitor, fiind util în același timp atât pentru vizualizarea, cât și pentru editarea (la nivel mediu) imaginilor. Acesta din urmă este, de fapt, punctul forte al programului: se pot schimba caracteristicile esențiale ale unei imagini (luminozitate, contrast, dimensiune) și poate fi aplicat un număr important de efecte și filtre (blur, emboss, transparență etc.). Mai merită menționat faptul că programul este capabil să realizeze slideshow-uri cu efecte interesante de tranziție și poate realiza conversia din/în diverse formate grafice.

AUDIO ȘI VIDEO

Aceasta este partea la care MagicMedia își arată limitele. În ceea ce privește formatele audio, programul refuză să ruleze anumite melodii în format mp3, afișând erori inexistente, iar vizualizarea filmelor este, de asemenea, precară, (mult prea) consumatoare de resurse și generatoare de erori.

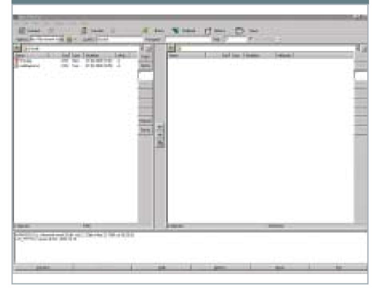
Contact	
Producător	PeakStars
Web	www.peakstars.com
Detalii	
Versiune	2.21
Sistem	Windows 95/98/2000/NT/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (29$)

Evaluare generală
+ prelucrarea fișierelor grafice
+ număr mare de formate recunoscute
- consum exagerat de resurse
- instabil

Verdict
★ ★ ☆ ☆ ☆

Client FTP

WS_FTP Pro 8.03



Protocolul FTP (File Transfer Protocol) este folosit pentru transferul de fișiere între calculatoare (atât download, cât și upload) în cadrul unei rețele, dar utilizarea sa este mai dificilă. Clienții FTP, cum ar fi WS_FTP, sunt programe care simplifică într-o oarecare măsură utilizarea acestui protocol.

SIMPLU

În simplificarea folosirii acestor programe un rol important îl are și interfața. Chiar dacă din acest punct de vedere WS_FTP a rămas neschimbat de ceva vreme, interfața sa este bine gândită, fiind compusă din două panouri (local și remote), prin intermediul cărora se realizează operațiunile de download sau upload, și o fereastră în care sunt prezentate comenzile de interogare a serverului.

EFICIENT

WS_FTP poate realiza conexiuni multiple, fapt care face posibilă împărțirea unui fișier în mai multe segmente sau copierea în paralel a mai multor fișiere. Procesul de copiere poate fi întrerupt și reluat cu ușurință, iar în cazul eșuării transferului acesta se poate relua de unde a survenit eroarea. O bilă neagră se concretizează în lipsa unei funcții anti-idle, care ar fi dus la evitarea deconectării în cazul perioadelor ceva mai lungi de inactivitate.

Contact	
Producător	Ipswitch
Web	www.ipswitch.com
Detalii	
Versiune	8.03
Sistem	32MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (64.95$)

Evaluare generală
+ utilizare simplă
+ conexiuni multiple
+ reluarea transferurilor eșuate
- integrare defectuoasă cu browserele

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale



Nicholas Black
nicholas_b_l_a_c_k@yahoo.com

"Iaca, vă mai trimit şi eu un desen, în caz că nu aveaţi destule. E făcut tot în sfântul Corel şi are la bază o imagine scanată. Peste aceasta am adăugat diferite layere de culoare, cu opţiunea «multiply». Teoretic, reprezintă o nimfă, urechile ţuguiate sunt ideea mea (n-am întâlnit recent vreo nimfă, aşa că nu ştiu exact ce fel de urechi ar putea avea)."



Călin
fita@xnet.ro

Călin ne trimite două imagini excelente realizate în 3d studio max 5, randate cu Brazil r/s şi postprocesate cu Photoshop 7. Ne-a plăcut în mod special cea cu camera, pentru că este mai atmosferică şi dă impresia că s-a muncit mai mult la "asamblarea" scenei, astfel ca în final rezultatul să fie plăcut ochiului. Cea cu grădina este o feerie de culori, fără prea mari complicaţii la nivel de modelare, dar cu obiecte texturate potrivit. Pare desprinsă dintr-un basm, dar este puţin cam obositoare pentru ochi. Ar fi putut fi mai plăcută dacă florile ar fi fost mai puţine şi albe sau crem.



Brăiloiu Remus
remuscb@yahoo.com

"Maşina este rezultatul a aproximativ două săptămâni de lucru. Este modelată în 3ds max (edit mesh, mesh smooth, shape merge, boolean) cu ajutorul unor imagini de pe Internet cu maşina din mai multe unghiuri. Nu am folosit nici un motor de randare, pentru că nu am (spuneţi-mi şi mie de unde pot face rost de Brazil, că am văzut că majoritatea celor care trimit imagini la Galerii Xtreme îl au), iar postprocesarea este făcută în Corel PhotoPaint. Are 199.432 de poligoane cu tot cu interiorul."

Maşina este bine realizată, deşi ar trebui să arate mult mai bine la numărul de poligoane pe care îl are. Dar mai ai mult de învăţat la punerea în scenă, care în cazul tău este groaznică. Brazil r/s, varianta gratuită Rio, poate fi găsit la http://www.splutterfish.com/sf.





Ovidiu Maxim
norocel@personal.ro

O imagine interesantă, cu tente de realism, dar în opinia noastră umbra aruncată de clădirea invizibilă în imagine strică tot efectul. Este interesantă, dar, "fotografic" vorbind, nu foarte potrivită. Ar fi fost mai interesante modelarea şi texturarea clădirilor de pe ambele părţi ale străzii şi apoi randarea unei imagini care să cuprindă şi casele din stânga, şi pe cele din dreapta, pentru un echilibru lumină-umbră mai interesant.

Conform autorului, software-ul folosit este 3d studio max 5.1 cu V-ray pentru randare.



Mihai "Neo" Enache
mihaineo115@yahoo.com

Rezultatul evident al unui tutorial din manualul de 3d studio max, dar fără să fie finisat suficient. Merită încurajare, dar sperăm ca imaginile viitoare să aibă şi reflexii şi iluminare potrivite.

Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

AUDIO

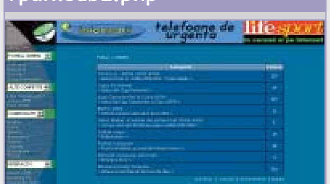
www.muzicabuna.ro



Care este adevărul despre muzica românească? La această întrebare cel mai bine ar putea să răspundă un anume agent FBI în felul următor: "Adevărul este dincolo de noi". Dar, nemulțumiți de acest răspuns, am naufragiat pe un site care încearcă să elucideze misterul cu ajutorul voturilor vizitatorilor. Bogat în conținut, site-ul cuprinde știri, interviuri, concursuri, versuri, galerii foto etc. Chiar dacă nu este foarte bogată, secțiunea de download cuprinde o serie de melodii în format mp3 și chiar videoclipuri.

VIDEO

www.diviziaa.com/php/video/pafiledb2.php



Nu degeaba este denumit fotbalul sportul rege. Patima cu care acesta este trăit de fotbaliști, antrenori, conducători de cluburi, dar mai ales de suporteri îl detașează clar de celelalte sporturi. Microbiștii care doresc să-și facă o colecție de secvențe video pot vizita măcar pentru început această adresă. Fișierele video pe care le vor găsi aici au câteva atuuri: sunt multe, recente și diverse (goluri din campionatul intern, Cupa României, Liga Campionilor sau Cupa UEFA și faze antologice).

Știri



www.space.com/news

Domeniul science fiction a fost întotdeauna un important izvor de inspirație atât pentru scriitori, cât și pentru regizori, iar cărțile și filmele SF s-au bucurat și se vor bucura întotdeauna de succes. Sintagma "știri din spațiu" ar putea părea puțin pretențioasă, dar este o secțiune foarte serioasă a acestui site. Aici sunt publicate cele mai recente știri și descoperiri din zona "ultimei frontiere". O atracție aparte o reprezintă imaginile recente din spațiu, luate cu ajutorul sateliților.

Software



http://www.boogiejack.com/html_tutorials.html

Pentru cei care vor să își construiască un site propriu sau chiar să se ocupe serios de ceea ce înseamnă Web Design, acest site este punctul ideal de pornire. Limbajul html, care stă la baza acestui domeniu și care oricum nu este foarte dificil, poate fi învățat (cel puțin parțial) vizitând acest site. În afară de html, mai pot fi găsite noțiuni introductive de CSS (Cascading Style Sheets) și o serie de efecte și funcții interesante obținute în JavaScript. Lecțiile sunt însoțite și de exemple care ajută mult în înțelegerea acestor limbaje.

Hardware



www.pcstats.com

PC Stats este un site foarte bogat în informații despre componente hardware. Sunt prezentate cele mai noi plăci de bază, procesoare, memorii, plăci video, camere digitale, playere mp3 de pe piață, alături de prețuri și de sfaturi în ceea ce privește achiziționarea unei anumite componente. Cei care vor să primească zilnic, prin e-mail, ultimele știri sau articole se pot abona gratuit la newsletter, iar cei mai puțin cunoscători ai domeniului hardware pot profita de o secțiune de sfaturi utile.

Internet



http://tinyurl.com

URL-urile lungi pot crea probleme fie prin faptul că sunt dificil de reținut, fie că sunt împărțite în două rânduri atunci când sunt scrise, spre exemplu, într-un e-mail. În această din urmă situație, nu mai este posibilă crearea unui link, iar pentru vizitarea site-ului respectiv se va apela la copiere și lipire în browser. TinyURL este un concept interesant care transformă orice URL, indiferent cât de lung este, într-unul scurt, trimițându-l la site-ul www.tinyurl.com, de unde este redirecționat către adresa reală.

Jocuri



www.freeoldies.com

Din ce în ce mai multe voci susțin, pe bună dreptate, că jocurile din ziua de azi nu mai au același farmec și aceeași jucabilitate ca cele de odinioară. Este adevărat că jocurile moderne sunt net superioare la capitolul grafică și, bineînțeles, sunet, dar titluri ca "Simon the Sorcerer", "The Curse of Monkey Island" sau "Panzer General" (favoritul meu!) vor rămâne în istorie ca jocuri de referință. În memoria vremurilor bune, demult apuse, se pot descărca gratuit o serie de astfel de jocuri.

Inițiativa lunii

www.zooland.ro



Iubitorii de animale, atât cei care dețin, cât și cei care doresc unul, vor găsi mai mult decât binevenit acest site. Cei care dețin un animal de casă vor găsi aici o listă bogată de magazine de profil din toată țara, iar dacă doresc să-și dea la împerecheat patrupedul, pot profita de secțiunea "Caut pereche". Problemele de sănătate ale necuvântătoarelor își pot găsi rezolvarea cu ajutorul sfaturilor medicului sau se poate apela la unul din cabinetele medicale ale căror date de contact sunt publicate pe site.

Navigare la întâmplare

www.kindnews.org



Un site pentru copii, care își propune să promoveze respectul pentru semeni, pentru mediul înconjurător și, nu în ultimul rând, pentru animale. Dar nu mesajul este cel care ne-a atras atenția, ci designul. Construit în mare parte în Flash, plăcut colorat, cu pisicuțe, cățеi și șoricei care interacționează în funcție de mișcarea cursorului, navigarea poate constitui o adevărată plăcere pentru copii, dar nu numai. Conținutul însă este adresat în mod special acestora, îmbinând cu succes educarea cu joaca.



FILE DIN ISTORIA COMUNICATIILOR MOBILE

Celularele - de la începuturi şi până în prezent.

ÎNCĂ DIN CELE MAI ÎNDEPĂRTATE TIMPURI, UNA dintre dorinţele oamenilor a fost să poată comunica cu oricine, oriunde s-ar afla. Comunicaţiile mobile au îndeplinit acest deziderat, dar industria are o istorie destul de sumară, care nu acoperă nici măcar jumătate de secol.

Telefonul mobil este un hibrid rezultat din fuziunea a două tehnologii: telefonul, inventat de Alexander Graham Bell în 1876, şi radioul, inventat de Nicolai Tesla în 1880 şi perfecţionat de Guglielmo Marconi în 1894.

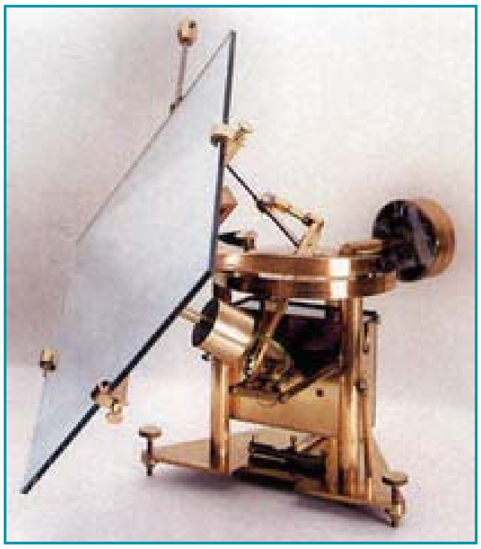
Primul individ care poate fi creditat cu crearea unui prototip de telefon mobil este talentatul inventator englez David Hughes, cândva, în 1879. Acesta a descoperit că pornirea şi oprirea curentului într-un circuit produc un clic într-un receptor aflat într-un circuit separat (la fel cum comutatoarele din apartamentele noastre produc un clic care se aude în receptoarele radio din casă).

Pentru a investiga mai amănunţit aceste efecte ale radiaţiilor electromagnetice, Hughes a construit mai multe dispozitive. Unul dintre acestea era un receptor special pentru telefonul său din casă, cu care putea detecta clicurile produse de întreruperea unui circuit aflat la o cameră distanţă. Limitat la 20 de metri de dimensiunile casei, Hughes a ajuns până la urmă să iasă cu telefonul în stradă, pentru a vedea până unde poate capta clicurile trimise de emiţătorul său din casă.



Deşi nu se poate spune că acele clicuri reprezentau informaţie, decât dacă ar fi fost organizate ca un cod Morse, Hughes a fost din punct de vedere ştiinţific promotorul telefoniei mobile.

Pasul următor în iniţierea comunicaţiilor mobile a fost eliminarea firelor. În mod paradoxal, prima comunicaţie wireless a fost realizată înainte de inventarea radioului, de către Alexander Graham Bell (inventatorul telefonului) şi inginerul Sumner Tainter. Aceştia au conceput împreună fotofonul, un dispozitiv care transmitea vocea la distanţă prin intermediul luminii. Principiul de funcţionare era următorul: vocile interlocutorilor erau "concentrate" într-un tub de sticlă, care făcea să vibreze o oglindă subţire. Aparatul era aşezat în bătaia soarelui, iar la distanţă o antenă parabolică capta lumina reflectată. Vibraţiile



oglinzii făceau ca intensitatea luminii să se schimbe, influenţând rezistenţa electrică a unei fotocelule din seleniu în cadrul receptorului. Variaţia curentului ce trecea prin circuit era apoi transformată în voce de un dispozitiv asemănător cu cel dintr-un telefon obişnuit. Pe 22 februarie 1880, Alexander Graham Bell şi vărul său au avut prima convorbire wireless folosind telefoane "celulare" (chiar dacă era vorba de celulele

fotoelectrice din componența mecanismului). Tehnologia folosită de Bell în construcția fotofonului mai este promovată și astăzi de companii ca TeraBeam, pentru comunicații intercorporaționale.

A urmat progresul către telefoanele cu adevărat mobile începând din 1901, când Guglielmo Marconi a montat un radio pe un camion cu aburi Thornycroft (da, a existat și așa ceva). Evident, sistemul putea trimite și recepționa doar telegrafic (0 și 1, ca echivalent). Vocea nu era o opțiune.

Primul telefon mobil de mașină a fost inventat în 1910 de nimeni altcineva decât Lars Magnus Ericsson, cel care a fondat compania Ericsson în 1876. El și soția lui, Hilda, au fost printre primii proprietari ai unui automobil în Suedia și foloseau două tije metalice lungi pentru a se conecta la liniile telefonice de pe marginea drumului. Folosind telefonul portabil cu dinam din mașină (sistemul cu manivelă), Lars Ericsson putea contacta cel mai apropiat operator și apoi persoana pe care o căuta.

Laboratoarele Bell sunt cele care susțin crearea primului prototip funcțional de telefon mobil de mașină ce transmitea vocea prin unde radio folosind un canal duplex (comunicația era posibilă în ambele sensuri), în 1924. Până atunci acest tip de comunicații putea avea loc într-un singur sens și adesea folosea codul Morse în loc de voce. Ele erau utilizate mai ales de poliție, atât în SUA, cât și în Europa.

Cel de-al doilea război mondial va genera inventarea radarului, dar va aduce progrese importante și în domeniul radiourilor mobile.

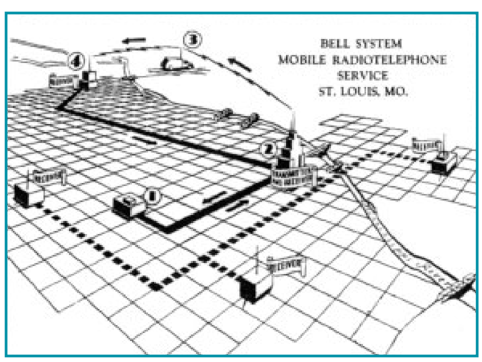
Primele aplicații comerciale vor apărea în St. Louis, SUA, unde AT&T și Southwestern Bell vor introduce, în 1946, un sistem de radiotelefonie comercial, fără zone sau celule. Sistemul era simplex, nu duplex, și în cazul a doi interlocutori, aceștia trebuiau să facă cu schimbul, unul vorbind și celălalt ascultând, apoi viceversa.

Conceptul de telefon celular așa cum îl cunoaștem astăzi a apărut într-un memorandum al Laboratoarelor Bell în 1947 și a fost făcut posibil de apariția tranzistorilor siliconici și, mai târziu, a procesoarelor digitale de semnal.

MECANISMELE PRACTICE ALE TELEFONIEI MOBILE

La începuturi, cei care aveau nevoie de comunicații mobile își instalau radiotelefoane în mașini. Sistemul radiotelefonic folosea o singură antenă per oraș, care avea între 15 și 25 de canale de comunicație disponibile. Această orientare bazată pe un punct central de emisie-recepție însemna că telefonul din mașină avea nevoie de un transmițător foarte puternic, suficient de puternic pentru a transmite pe o distanță de 60-70 de kilometri. În plus, radiotelefonia era sever limitată de numărul de canale disponibile, ceea ce însemna că nu foarte mulți oameni puteau folosi "telefoanele mobile".





De-a lungul timpului s-a dovedit că cea mai bună soluție pentru a putea mări numărul de utilizatori nu este mărirea numărului de frecvențe, ci refolosirea celor existente. În mod normal, un operator de telefonie mobilă primea în jur de 800 de frecvențe radio într-un oraș. El împărțea apoi suprafața orașului în celule hexagonale, cu o arie de aproximativ 26 de kilometri pătrați. Fiecare șapte hexagoane formează o macrocelulă hexagonală, în centrul căreia se găsește o bază (base tower). Numărul



de frecvențe disponibile (832) se împărțea la aceste celule, astfel ca ele să aibă un set unic de frecvențe și să nu se producă suprapuneri. Celulele nonadiacente pot refolosi frecvențele fără probleme. Iată de ce telefoanele mobile se mai numesc și "celulare".

Dacă eliminăm cele aproximativ 42 de frecvențe rezervate și socotim că fiecare telefon folosea două frecvențe în momentul unei convorbiri (canal duplex), ajungem la concluzia că fiecare celulă avea aproximativ 56 de canale de voce disponibile. Deci practic doar 56 de convorbiri erau posibile simultan.

Aceste aspecte sunt valabile în cazul sistemelor analogice. În cazul sistemelor digitale, lucrurile se schimbă semnificativ și, în funcție de sistem, numărul convorbirilor simultane posibile crește între 3 și 10 ori.

GSM

În perioada incipientă a telefoniei mobile (începutul anilor '80), industria comunicațiilor se orienta spre dezvoltarea de soluții locale, care nici una nu era compatibilă cu vreuna din celelalte: MT 450 în țările nordice și zona Benelux, TACS în Marea Britanie, C-Netz în Germania de Vest, Radiocom 2000 în Franța și RTMI/RTMS în Italia.

La un moment dat, a devenit destul de clar pentru toți cei implicați în acest domeniu că soluțiile localizate pentru dezvoltarea comunicațiilor mobile nu se justifică economic pe termen lung.

Pentru ca noua industrie să supraviețuiască și eventual să prospere, ceva trebuia făcut. Iar cei care se aflau în poziția propice pentru a face ceva erau membrii CEPT.

În amalgamul de litere presărate în istoria comunicațiilor mobile, CEPT are un loc aparte. În 1982, oficiul Conférence des Administrations Européenes des Postes et Télécommunications era compus din reprezentanți ai administrațiilor telecom din 26 de țări europene. Aceștia analizează un studiu franco-german privind problemele pe care le întâmpină industria comunicațiilor și iau decizia să înființeze Groupe Spéciale Mobile (GSM), o organizație al cărei obiectiv era să dezvolte un standard comun de comunicații pentru toate rețelele din Europa, care să suporte milioane de utilizatori simultan.

Încă de la început, GSM a decis că trebuie folosită o tehnologie digitală, nu una analoagă, și că terminalele trebuie să funcționeze în banda de 900MHz. Tehnologia digitală se presupunea că oferă o combinație ideală de performanță și eficiență spectrală, oferind transmisie de o calitate mai bună și dând posibilitatea unui număr mai mare de utilizatori să împartă banda limitată de frecvențe pe care o aveau la dispoziție. În plus, trecerea la digital permitea folosirea tehnologiei VLSI (Very Large Scale Integration) în producția terminalelor, ceea ce însemna reducerea dimensiunilor și a consumului de energie, chiar dacă în continuare telefoanele mobile erau de dimensiunile unor cărămizi.

Astăzi, GSM este o umbrelă încăpătoare ce acoperă și concepte ca GPRS (General Packet Radio Services), EDGE (Enhanced Data for GSM Evolution), 3GSM. Practic, acronimul și-a pierdut semnificația inițială de "Groupe Spéciale Mobile" și a început să însemne (Global System for Mobile Communication).



Cum este posibil acest lucru? Este vorba de un proces destul de complex. În primul pas, vocea utilizatorului este digitizată, transformată într-o secvenţă de 0 şi 1. Apoi ea este comprimată şi transmisă printr-un sistem care poartă numele de FSK (frequency shift keying). FSK foloseşte două frecvenţe, una pentru 1 şi alta pentru 0, alternând rapid între cele două frecvenţe pentru a transmite informaţii între telefonul mobil şi turnurile de emisie-recepţie. Informaţia este apoi decomprimată, reconvertită în semnal analogic şi emisă ca voce, totul la o calitate mai mult decât rezonabilă. Toată această tehnologie necesită o putere de procesare considerabilă, fireşte.

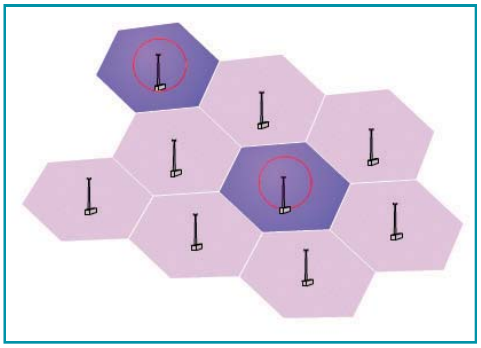
Din fericire, consumul energetic nu este foarte mare în epoca modernă. Spre deosebire de radiotelefoanele antice, celularele moderne folosesc transmiţători cu o putere scăzută (sub 1W). Acest lucru are două consecinţe: în primul rând semnalul nu se distribuie în afara celor şapte celule care formează o unitate de transmisie şi în plus se economiseşte bateria terminalelor.

CENTRUL DE OPERAŢIUNI ŞI MANEVRE COMUNICAŢIONALE

Fiecare operator de telefonie mobilă are şi un "centru", numit MTSO (Mobile Telephony Switching Office), care administrează toate celulele, mediază legăturile dintre ele şi interacţiunea cu liniile telefonice obişnuite.

Toate telefoanele mobile au coduri speciale, care sunt folosite în conexiunea cu celulele operatorilor. V-aţi întrebat vreodată ce se întâmplă în momentul în care porniţi telefonul şi cineva vrea să vă sune? În primul rând, după ce telefonul este iniţializat, el ascultă pe canalul de control pentru un semnal numit SID (System Identification Code), reprezentând un număr de cinci cifre, unic pentru fiecare din operatorii de telefonie mobilă. Fiecare telefon mai are încă două coduri unice: ESN (Electronic Serial Number) - un număr pe 32 biţi, programat în telefon la momentul fabricaţiei, şi MIN (Mobile Identification Number) - un număr de 10 cifre derivat din numărul vostru de telefon. În teorie, ESN nu poate fi schimbat, singurele care se schimbă fiind SID şi MIN, care sunt înscrise în SIM (Subscriber Identification Module) în momentul în care activaţi telefonul (vă mai aduceţi aminte de aşteptarea de la început pentru activare?).

Canalul de control este o frecvenţă specială folosită de telefon pentru a comunica cu baza şi



STANDARDE DE TRANSMITERE A INFORMAŢIEI

Există în principal trei standarde de transmitere a informaţiei prin intermediul telefoanelor mobile FDMA (Frequency Division Multiple Access), TDMA (Time Division Multiple Access) şi CDMA (Code Division Multiple Access). Să le luăm pe rând.

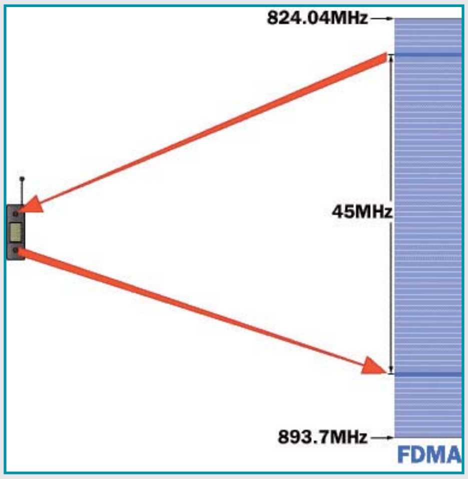
FDMA separă spectrul de frecvenţe disponibil în canale de voce distincte, împărţindu-l în sectoare uniforme de bandă. Deşi este capabil de a transmite informaţie digitală, FDMA nu este o metodă eficientă pentru transmiterea informaţiei de acest tip şi de aceea este folosit în general pentru transmisii analogice.

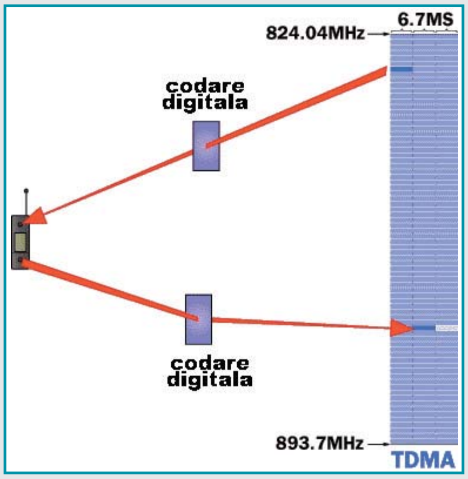
TDMA este un standard bazat pe timpul de acces şi foloseşte o bandă cu o lăţime de 30KHz şi o "lungime" de 6.7 milisecunde, pe care o împarte în trei sloturi temporale. Fiecare conversaţie primeşte o treime din timpul de transmisie. Acest lucru este posibil pentru că vocea a fost transformată în informaţie digitală, care a fost comprimată şi ocupă mai puţin "spaţiu" de transmisie. Astfel, TDMA are de trei ori capacitatea unui sistem analog, folosind acelaşi număr de canale. Sistemele TDMA operează în benzile de frecvenţe 800MHz şi 1900MHz.

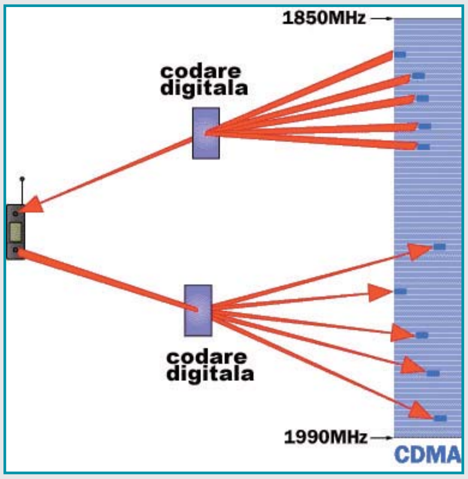
GSM foloseşte acest standard ca tehnologie de acces, dar, spre deosebire de Statele Unite, semnalul este codat. Prin urmare, telefoanele GSM folosite în SUA nu sunt compatibile cu sistemul internaţional. TDMA mai este folosit şi de sistemul PCS (Personal Communication Services), care însă are o lăţime de bandă de 200KHz şi opt sloturi temporale.

CDMA foloseşte întreaga lăţime de bandă pentru transmisie, utilizând o tehnologie numită spread spectrum. Fiecare convorbire este "spartă" în bucăţele, care sunt transmise folosind întregul spectru de frecvenţe. Fiecare convorbire primeşte un cod de împrăştiere unic, care ţine socoteala tuturor segmentelor transmise şi care apoi este folosit la destinaţie pentru a recompune semnalul.

În teorie, reţelele TDMA şi CDMA nu ar trebui să interfereze unele cu altele, dar practic semnalele CDMA ridică nivelul de zgomot în receptoarele TDMA, şi semnalele puternice de la transmiţătoarele TDMA pot supraîncărca sau bloca receptoarele CDMA.









1987

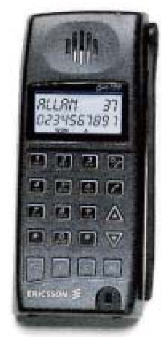


1989

pentru stabilirea unor parametri ai convorbirii sau schimbarea canalelor folosite. Dacă telefonul nu primește nici un răspuns pe canalul de control, atunci afișează un mesaj care îi spune utilizatorului că se găsește în afara ariei de acoperire. Dacă însă primește un SID, acesta este comparat cu cel programat în SIM sau în terminalul propriu-zis. În caz că ele corespund, telefonul știe că "discută" cu o celulă care face parte din rețeaua-"mamă".

În caz că SID-urile nu corespund, intrăm în domeniul numit îndeobște "roaming". Centrul (MTSO) care gestionează celula în care vă aflați contactează centrul de care ține telefonul vostru, care caută în baza de date pentru a vedea dacă SID-ul transmis de telefon este valid. În caz că este, MTSO-ul original "garantează" pentru voi în fața MTSO-ului străin, care vă preia în grija lui, dacă există un acord de roaming între cele două și dacă aveți această opțiune în contractul cu operatorul de telefonie mobilă de care aparțineți.

După procesul de inițializare și identificare, terminalul trimite o cerere de înregistrare către centru (MTSO), cerere care este înregistrată într-o bază de date. Această cerere conține și locația terminalului în relație cu cea mai apropiată celulă, astfel ca MTSO să știe unde să găsească respectivul terminal atunci când este apelat.



1991



1996

În momentul în care sunteți căutat, MTSO determină celula în raza căreia se găsește terminalul vostru și alege o pereche de frecvențe libere pe care se va face comunicarea. El comunică telefonului frecvențele pe canalul de control și în momentul în care terminalul selectează frecvențele se realizează o conexiune.

Dacă nu sunteți staționar, ci vă mișcați prin oraș, într-o mașină, să zicem, baza celulei în care vă aflați observă că puterea semnalului scade, în timp ce baza celulei către care vă îndreptați, care monitorizează puterea semnalului pe toate frecvențele, observă că puterea semnalului pe frecvențele pe care le folosiți crește. Cele două baze se coordonează între ele prin intermediul centrului (MTSO) și la un moment dat telefonul pe care îl folosiți primește o comandă pe canalul de control prin care i se spune să schimbe din nou frecvențele. În momentul schimbării, el este pasat totodată în grija noii baze din celula de care se apropie.

Adrian Dorobăț

jocuri



Bogdan Bridinel

Analize economice si jocuri

În ciuda faptului că sunt inginer cu diplomă, nu mă prea omor după cifre. Eu vreau jocuri!

Cu siguranţă nu am ales luna potrivită pentru a mă plânge. Debitul de titluri interesante a înregistrat o creştere atât de mare în aceste ultime zile încât moralul pasionaţilor (inclusiv al meu) a înregistrat cu siguranţă o creştere pe măsură. Dar acest lucru nu mă poate face să le uit pe cele care, din păcate, nu vor ajunge niciodată la noi. Dedic acest text lui Sam, lui Max, lui Jade şi celui generic numit Omul, personajele unor poveşti ce nu ne vor fi spuse niciodată, sau (haideţi să fim optimişti) nu ne vor bucura în nici un caz prea curând. De vină sunt, spun gurile zâmbitoare ale departamentelor de relaţii publice din lumea întreagă, condiţiile economice defavorabile. Ah. Cum nu m-am gândit? Asta explică tot.

Aparent, problema este că producerea unui joc a ajuns prea costisitoare (ca un amănunt fără legătură, se pare că Half-Life 2 a bătut toate recordurile, cu un cost de aproape 40 milioane de dolari), deci rezultatele investiţiei trebuie calculate cu atenţie de la început. Iar metode de calcul ale vânzărilor pentru jocurile originale nu există, de unde rezultă, fără prea mult efort neuronic, ideea că jocurile originale sunt periculoase. Se poate preconiza încă de pe acum ce vânzări vor avea FIFA 2027, DOOM 10 şi Need for Speed: Mars Invasion Edition, dar cine ar putea să spună cum se va descurca o reinterpretare curajoasă a Vrăjitorului din Oz?

Luna trecută vă informam că American McGee speră ca filmul bazat pe viitorul său joc - Oz - să îl popularizeze pe acesta, dar, mai târziu, s-a dovedit că situaţia este mai complicată de atât. McGee a fost refuzat de toţi publisherii pe care i-a contactat, în momentul de faţă apariţia filmului fiind singura şansă ca jocul să vadă lumina zilei. Asta după ce precedenta sa producţie, American McGee's Alice in Wonderland, a fost un dureros eşec financiar, în ciuda laudelor din revistele de specialitate. Spre deosebire de Alice, Oz nu continuă cartea, ci se petrece înaintea acesteia. Tărâmul magic este răvăşit de războaie, care nu pot fi oprite decât de omul ce va deveni mai târziu Vrăjitorul din Oz. Sună chiar interesant şi, completat de stilul vizual neobişnuit al lui McGee, ar putea deveni mult mai mult decât atât. Dar soarta sa stă în mâinile lui Jerry Bruckheimer, care deţine drepturile pentru film.

Un şoc şi mai mare l-a reprezentat anularea continuării pentru Sam&Max Hit the Road, cu foarte puţin timp înainte de momentul în care ea urma să fie lansată. Nu sunt suficient de naiv pentru a crede că un joc aproape terminat şi foarte reuşit poate fi anulat, dar trebuie să observ că, în cazul lui Full Throttle 2, oficialii nu s-au jenat să spună că au renunţat la el din cauza calităţii, în timp ce acum au acuzat condiţiile economice dificile. Pe scurt, jocurile de aventură nu se vând. Iar continuarea unuia din 1993 are şanse şi mai mici de a penetra topul vânzărilor, aşa că LucasArts preferă să îşi cheltuiască banii pe zeci de bizarerii cu particula Star Wars în nume. Acestea se vând fără probleme, oricât de slabe ar fi.

Ultimul pe listă este Beyond Good&Evil, nu că asta ar fi o mare surpriză. Pentru mine el a reprezentat singura revelaţie a anului trecut, dar, în mod previzibil, succesul financiar nu a fost pe măsură. Comparând vânzările BG&E cu cele realizate de Prince of Persia: The Sands of Time (două milioane de exemplare), analiştii Ubisoft au ajuns la concluzia că publicul achiziţionează în primul rând jocuri al căror nume le spune ceva. Deci continuările sunt baza, în timp ce titlurile noi au mult de muncit până îşi creează propriul public (şi devin la rândul lor serii). Deci o continuare pentru Beyond Good&Evil nu este exclusă, doar foarte improbabilă (şi condiţionată de evoluţia vânzărilor pe termen lung).


COMPUTEX TAIPEI
Taipei Int'l Information Technology Show
The Greatest IT Show for Buyers
FUTURE PERFECT !
2004
June 1-5
www.ComputexTaipei.com.tw
Organizers:
Taiwan External Trade Development Council (TAITRA)
www.taiwantrade.com.tw
5 Hsin-yi Rd., Sec. 5, Taipei, Taiwan 11002, R.O.C.
Tel: 886-2-2725-1111 Fax: 886-2-2725-3501
E-mail: computex@taitra.org.tw
TCA
Taipei Computer Association (TCA)
Sponsor:
Taipei World Trade Center
Venues:
■ Taipei World Trade Center Exhibition Hall 1, Hall 2 & 3
■ Taipei International Convention Center

ULTIMA ORA

Ultimele stiri din lumea jocurilor

ID SOFTWARE ÎŞI DEZVĂLUIE PLANURILE

DOOM III, aproape gata

Game Developers Conference, desfăşurat la San Jose între 22 şi 26 martie, a fost un moment bun pentru mulţi dintre producători pentru a-şi anunţa intenţiile. Printre cei care au venit cu veşti (oarecum) surprinzătoare a fost şi John Carmack. În primul rând, el a declarat că DOOM III va fi lansat foarte curând. Apoi s-a arătat îngrijorat de creşterea timpului de producţie pentru jocuri, spunând că speră să poată reutiliza, măcar parţial, tehnologia din DOOM III pentru viitorul joc al companiei, pentru a-l putea produce în mai puţin timp. Cu ceva timp în urmă el menţionase ideea de a produce un remake pentru Quake 2 folosind motorul grafic din DOOM III. Acest proiect ar fi urmat să coste puţin şi să fie produs rapid, dar între timp s-a renunţat la el. În schimb, Carmack a anunţat (de fapt, i-a scăpat în timpul prezentării sale legate de modalităţile de a scurta durata producţiei jocurilor) că id Software lucrează la un nou joc, ce nu va fi o continuare a nici unuia dintre titlurile precedente ale companiei. Singurul lucru pe care l-a mai adăugat a fost că jocul va fi plasat în viitorul apropiat.



Max Payne 3 anunţat

Surpriza este alta

Max Payne 2 nu s-a vândut conform aşteptărilor, susţine CEO-ul Take Two Jeffrey Lapin, iar motivul principal este durata scurtă de viaţă, care i-a făcut pe mulţi să considere că jocul nu merită cei aproximativ 40$. Totuşi, Lapin a dat asigurări că o continuare a aventurilor poliţistului bătut de soartă se află în plan. La această continuare se va lucra mai mult decât la precedenta, pentru a putea aduce inovaţii mai mari şi un conţinut mai substanţial. În acest fel, se speră ca Max Payne 3 să impresioneze la apariţie (a cărei dată nu a fost fixată încă) la fel de mult ca şi primul. Ce nu a anunţat Lapin este producătorul jocului. Primele două au fost produse de finlandezii de la Remedy Entertainment cu sprijinul 3D Realms şi Take Two, dar se pare că de data aceasta Remedy a ieşit din cărţi. O persoană care s-a recomandat ca fiind Mikael Kasurinen (level designer la Remedy), a declarat pe forumul site-ului de ştiri Shacknews că Remedy nu lucrează la Max Payne 3. Nu a urmat nici o confirmare oficială, dar nici o infirmare, ceea ce înseamnă că probabil este adevărat.

GTA: San Andreas confirmat

Detaliile lipsesc

Take Two şi Rockstar se străduiesc să ţină următorul joc GTA cât mai secret posibil, dar au confirmat în sfârşit că numele său oficial este Grand Theft Auto: San Andreas. Un alt lucru confirmat deja este faptul că jocul va avea o perioadă de exclusivitate pentru PlayStation 2, la fel ca şi precedentele. Pentru versiunea de PC va trebui să aşteptăm aproximativ un an în plus. Asta este tot ce ne spun anunţurile oficiale, dar câteva noutăţi tot au mai apărut, datorită atenţiei ieşite din comun de care se bucură seria (dacă tot am ajuns aici, merită menţionat că, însumate, GTA 3 şi Vice City au vândut 30 milioane de copii). Astfel, s-a descoperit că a început recrutarea de actori pentru vocile personajelor. Descrierea a trei dintre personaje - Maccer, Mad Dogg, Maria - şi filmele din care au fost puşi să spună replici actorii sugerează că subiectul principal al jocului este lupta dintre bande rivale. Deloc surprinzător, adevărat, şi nici nu se poate spune că în acest fel putem determina perioada în care se desfăşoară, dar este clar că nu va mai dura mult până ce vor apărea explicaţiile oficiale.

EXILAŢII BLIZZARD AU PUBLISHER(I)

O nouă viaţă pentru Diablo?

Pare destul de îndoielnic în acest moment că lucrurile la Blizzard North merg atât de bine, aşa cum lăsau să se înţeleagă cei care au părăsit compania acum câteva luni. După Flagship Studios s-a mai înfiinţat încă un producător de jocuri, tot din foştii componenţi Blizzard North (deocamdată, cei din divizia principală nu au dat semne că ar avea astfel de intenţii). Castaway Entertainment îl are la conducere pe programatorul Michael Scandizzo şi a semnat un contract cu Electronic Arts, fără a da detalii despre proiectul la care lucrează încă.

Şi Flagship are un publisher puternic, deşi unul foarte surprinzător. Este vorba despre Namco, care s-a ocupat până acum numai de titluri de consolă. Asta nu înseamnă că Flagship va produce jocuri de consolă, dimpotrivă, Namco doreşte ca, prin intermediul lor, să pătrundă în forţă şi pe piaţa PC. Nici cei de la Flagship nu au dorit să dea prea multe detalii despre jocul la care lucrează, dar au menţionat că este ceva ce va atrage cu siguranţă fanii producţiilor lor precedente, ceea ce, ţinând cont de divizia Blizzard de la care provin, înseamnă Diablo. Cu Diablo 3 probabil aflat în lucru (speculaţie bazată pe faptul că Blizzard North lucrează concomitent la două proiecte secrete) şi două companii ce plănuiesc să producă titluri asemănătoare (speculaţie bazată pe faptul că la asta se pricep cel mai bine), s-ar zice că fanii genului au de ce se bucura. Numai că nu prea avem speranţe ca vreunul dintre ele să apară înainte de 2005.

EIDOS ACHIZIŢIONEAZĂ IO INTERACTIVE

Şi anunţă că Hitman va avea viaţă lungă

Comparate cu vânzările seriei GTA, cele trei milioane de exemplare vândute de Hitman şi Hitman 2 nu par atât de impresionante, dar cu siguranţă sunt suficiente pentru a asigura viitorul agentului 47. IO Interactive a avut pe Eidos ca publisher pentru jocurile Hitman, dar a colaborat cu Electronic Arts pentru Freedom Fighters, ceea ce trebuie să fi adus ceva îngrijorare printre acţionarii publisher-ului britanic. Rezultatul a fost decizia Eidos de a achiziţiona pur şi simplu IO Interactive. Datorită rezultatelor bune din 2003 (când a înregistrat o creştere a profitului de 42%), Eidos şi-a permis să plătească (parţial cu acţiuni) 36 milioane de euro pentru producătorul danez. Există şi posibilitatea unui bonus, dacă rezultatele din următorii patru ani sunt mulţumitoare, ceea ce, cu Hitman: Contracts aproape gata, nu are de ce să reprezinte o problemă.



Veşti bune pentru prinţul Persiei

Continuare şi film

Fanii renăscutului Prince of Persia au de ce se bucura, pentru că o continuare se află în lucru şi ar putea să fie lansată chiar anul acesta (dar nu mai devreme de Crăciun). În plus, au fost vândute şi drepturile de realizare ale unui film bazat pe Prince of Persia. Producătorul va fi Jerry Bruckheimer, care a achiziţionat şi drepturile pentru Oz al lui American McGee. Desigur, asta ne face să ne întrebăm dacă Bruckheimer chiar are intenţia de a produce filmul sau achiziţionează drepturile pentru orice îi apare în cale, imaginându-şi că-i vor fi de folos într-o zi. Este adevărat, chiar şi asta este o variantă mai bună decât ca drepturile să ajungă pe mâna lui Uwe Boll, producătorul german care deţine drepturile pentru filmele Dungeon Siege, Far Cry, BloodRayne, Fear Effect şi Alone in the Dark, dar nu a produs decât unul, bazat pe House of the Dead şi considerat unul dintre cele mai îngrozitoare (în sensul rău al cuvântului) din istorie.

Oricum, scenariul filmului Prince of Persia a fost scris deja de către Jordan Mechner (creatorul seriei originale şi autorul scenariului şi pentru cel mai recent joc). Povestea nu este bazată pe nici unul dintre jocuri, ci doar este inspirată de acestea. În film prinţul este al patrulea fiu al regelui şi, neavând nici o şansă la tron, este liber să trăiască o viaţă plină de aventuri şi riscuri, exact aşa cum îi place.



JOCURI BAZATE PE SERIA "NAŞUL"

Pacino şi De Niro nu vor lipsi

Electronic Arts îşi continuă planul de a transforma în joc toate filmele realizate vreodată, indiferent dacă sunt potrivite pentru asta sau nu. Noua ţintă este seria "Godfather" a lui Francis Ford Coppola. Nimeni nu a reuşit să ofere o explicaţie rezonabilă în ceea ce priveşte potenţialul conţinut al jocului, dar noi credem/sperăm că va fi ceva asemănător cu Mafia. Ceea ce nu înseamnă că suntem extraordinar de entuziasmaţi, date fiind jocurile James Bond lansate de EA. Interesant este faptul că se încearcă (şi, conform ultimelor zvonuri, s-a reuşit) cooptarea actorilor din filme, care ar trebui să ofere atât vocile personajelor, cât şi aspectul acestora. Este îndoielnică posibilitatea implicării lui Marlon Brando la cei 80 de ani ai lui, dar există şanse mari ca Robert de Niro şi Al Pacino să accepte.

Beneath a Steel Sky 2

Încă o continuare

Am dori să începem cu fraza "în caz că sunteţi prea tineri şi nu aţi auzit de Beneath a Steel Sky", dar suntem destul de convinşi că am mai folosit-o şi nu o să o facem (aproximativ). Se pare că mulţi producători vor să revină la titlurile lor mai vechi de succes, deşi noi nu suntem convinşi că aceasta este cea mai bună idee. Este foarte greu pentru cineva care nu a jucat originalul să fie entuziasmat de titluri ca Beneath a Steel Sky 2 (lansat în 1994) sau Bard's Tale (fără nici o legătură, cu excepţia faptului că a apărut în 1987 şi va avea parte de o continuare). Şi totuşi, iată că ea va exista. După Broken Sword: Sleeping Dragon, Revolution Software a început lucrul la BaSS 2, pe care nici nu a dorit să îl anunţe atât de devreme, dar a făcut greşeala de a înregistra un site cu numele respectiv şi s-a aflat repede. Există motive să fim bucuroşi, desigur, Beneath a Steel Sky este un joc de aventură excelent, dar nu ştim cât de bine s-ar vinde continuarea sa, chiar şi în cazul în care ar reuşi să-i calce pe urme din punct de vedere calitativ.



NOSTALGII DIGITALE

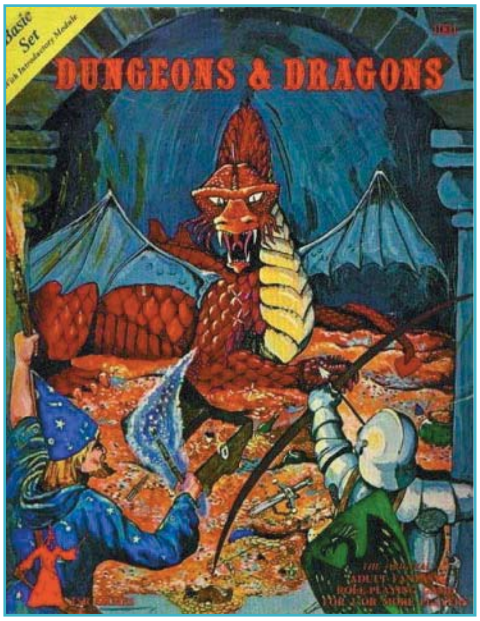
JUCATUL DE ROLURI

CUM SCRII ISTORIA UNUI GEN PE CARE NICI NU-L poţi defini? Aceasta a fost prima problemă pe care ne-am pus-o, imediat ce am ales RPG-urile ca următoarea ţintă a călătoriei noastre nostalgice printre jocurile de altădată. Ca şi jocurile la care face referire, genul RPG este greu de definit, pe undeva chiar greu de înţeles, şi are o poveste lungă, întortocheată şi neliniară, care poate fi abordată într-o mulţime de moduri.

Primul lucru pe care l-am hotărât este că, la fel ca orice poveste cu şi despre eroi, aceasta trebuie spusă pe îndelete, cu o carafă de vin în mână şi un foc de tabără mocnind uşor alături. Desigur, din motive prea numeroase pentru a fi enumerate aici, acest lucru este fizic imposibil, deci nu ne rămâne decât să facem chiar lucrul de la care a început totul: să ne prefacem. Aşadar, să uităm pentru o clipă că nu suntem nişte bătrâni sfătoşi, că ne aflăm unii în faţa unui produs tehnologic rece şi insensibil, alţii în faţa unei foi lucioase de hârtie, că alcoolul consumat în cantităţi excesive dăunează grav sănătăţii, şi să începem să depănăm firul acestor evenimente ce se întind (dacă insistăm puţin) pe parcursul câtorva mii de ani.

Evident, pentru asta ar trebui să insistăm puţin cam mult şi să detaliem istoria jocurilor care stau la originea RPG-urilor (şi, în acelaşi timp, a strategiilor), dar, pentru că spaţiul este limitat, o să ne mulţumim să începem cu 1915. Jocurile "de război", suntem asiguraţi, au o origine mult mai veche de atât, dar acesta este anul în care scriitorul englez H. G. Wells a publicat "Little Wars", una din operele sale mai puţin cunoscute, ce a avut totuşi un rezultat foarte important. "Little Wars" nu este o operă de ficţiune, ci un set de reguli pentru un tip de joc ce a devenit extrem de popular în cea mai mare parte a lumii, deşi pentru noi el s-a redus la câteva apariţii deloc incitante, dintre care ne amintim numai "Dacii şi romanii". Ele nu erau RPG-uri, dar au reprezentat sursa de inspiraţie pentru creatorii acestui gen şi foloseau multe din conceptele care au stat la baza role-playing-ului. De exemplu, unul dintre participanţi coordona desfăşurarea evenimentelor, iar rezultatele acţiunilor cu caracter aleatoriu se stabileau prin aruncarea unor zaruri.

Apariţia primului RPG precedă şi ea apariţia primului PC şi, pe deasupra, este învăluită într-o oarecare doză de incertitudine, dat fiind că persoane diferite oferă versiuni diferite ale întâmplării. Sigur este că totul a pornit de la E. Gary Gygax şi David Arneson, care, influenţaţi şi de alţi prieteni cu care jucau diverse jocuri pen&paper, au creat o variaţie pe această temă. Ei au înlocuit batalioanele de soldaţi cu personaje individuale şi au venit cu ideea ca fiecare jucător să aibă un anumit scop, nu doar să se lupte pentru supremaţie cu ceilalţi. Adăugaţi peste toate acestea influenţa lui Tolkien, a cărui trilogie "Lord of the Rings" se bucura deja de o popularitate extraordinară în întreaga lume, şi aveţi o imagine destul de clară despre Dungeons&Dragons, lansat de cei doi în 1974. După ce s-au lovit de numeroase refuzuri, ei au fost nevoiţi să-şi înfiinţeze propria companie (Tactical Studies Rules), care nu s-a bucurat de un succes imediat, dar, până la începutul anilor '80 (când a apărut Advanced Dungeons&Dragons), dăduse deja naştere unui adevărat fenomen cultural. Între timp Arneson părăsise compania şi câştigase chiar un proces în



➲ **Dungeons&Dragons nu s-a vândut decât în 1.000 de exemplare în primul an, dar mai târziu vânzările aveau să crească exponenţial.**

fața acesteia, dar întâmplarea nu ne afectează, pentru că suntem, în sfârșit, pregătiți să intrăm în era modernă (și, evident, informatizată). Asta nu înseamnă că RPG-urile pen&paper au dispărut, dimpotrivă, ele sunt mai populare ca oricând și au continuat să evolueze până în ziua de azi, dar le vom menționa la momentul potrivit, doar pe cele care au avut o influență directă asupra evoluției divertismentului digital.

DESCHIZĂTORII DE DRUMURI

Deși nici în această privință istoria nu ne oferă certitudini, primul RPG pentru computer poate fi considerat a fi "Adventure", realizat în 1975 de către William Crowther. Parțial datorită numelui, parțial datorită unora dintre elementele sale, "Adventure" este considerat a fi precursorul genului care acum îi poartă numele, dar, la o privire mai serioasă, el pare a fi mai curând un RPG. Astfel, scopul jucătorului era de a explora un labirint de peșteri populate de monștri fioroși, dar și de comori atrăgătoare (toate aflate mai mult în mintea jucătorului decât pe ecran, dat fiind că nu exista nici un element grafic, ci doar text). Crowther, care crease jocul doar pentru a le împărtăși fiicelor sale cele două mari pasiuni ale lui, speologia și RPG-urile pen&paper, nu a înțeles potențialul ideii și nu a depus eforturi pentru a-și populariza realizarea. Meritul în această privință îi revine lui Don Woods, un savant de la Universitatea Stanford, care a găsit întâmplător o copie a jocului pe unul dintre calculatoare și l-a căutat pe Crowther, trimițând e-mail-uri (atenție!) la absolut toate calculatoarele de pe Internet, ceea ce, din fericire pentru el, nu însemna foarte mult la momentul respectiv. Din păcate, deși au ocupat în acest fel un loc important în istoria jocurilor, cei doi nu și-au făcut o carieră din asta, ieșind realmente din peisaj odată cu "Adventure".

Următorul personaj care a intrat în scenă însă a venit cu gândul de a rămâne. În 1979, Richard Garriot locuia încă alături de părinții lui, dar avea o viziune și ambiția de a o duce până la capăt. Primul joc pe care l-a realizat se numea Akalabeth și este cunoscut acum mai mult sub denumirea de "Ultima 0", pentru că este precursorul seriei care l-a făcut celebru pe "Lord British", așa cum a ajuns Garriot să fie cunoscut. Ultima a apărut în 1980 și a reprezentat adevăratul moment al nașterii RPG-urilor de pe calculator. El nu se mai rezuma, ca aparițiile de până atunci, la explorarea de catacombe și lupta



➲ Ecranul cu statistici din Ultima VII.

cu monștri, ci oferea posibilitatea de a explora lumea exterioară și de a conversa cu unele personaje. Seria a continuat cu ritmul de o apariție la doi sau trei ani, fiecare dintre acestea reușind să reprezinte un eveniment, deși concurența nu a întârziat să apară. Cele mai notabile au fost Ultima IV, în care, pentru prima dată, scopul final nu era eliminarea unui personaj malefic, ci atingerea perfecțiunii într-una dintre cele opt virtuți (curajul, compasiunea, cinstea etc.), și Ultima VII, care, fără să fie atât de revoluționar, a impresionat prin povestea excelentă și gradul de detaliu al lumii înconjurătoare. Din păcate, următoarele două titluri au reprezentat o scădere atât din cauza accentului mai mare pus pe acțiune, cât și din cauza problemelor tehnice cauzate de lansarea prematură. Garriot vânduse Origin celor de la Electronic Arts și pierduse controlul asupra situației, motiv pentru care a și decis să plece în final. Dar să nu mergem atât de departe încă. În ce mod au mai influențat Ultima și Richard Garriot evoluția genului vom discuta imediat după ce vom vedea ce titluri au mai apărut în această perioadă.

Următoarea serie care a luat naștere, aproape imediat după Ultima, a fost Wizardry. Deși mai tradițional, în sensul că se baza exclusiv pe explorarea de catacombe (care beneficiau de reprezentare grafică, deși una foarte primitivă), primul Wizardry și-a făcut rapid fani, datorită poveștii bine realizate și sistemului interesant de creare a personajelor.



➲ Grafica din Wizardry 6 reprezenta un avans uriaș față de perioada de început.

Alături de Ultima, Wizardry a reprezentat sursa de inspirație pentru tot ce a urmat. Seria în sine a fost destul de longevivă și a reușit să-și mențină calitatea de-a lungul timpului, deși producătorii s-au schimbat începând cu cel de-al cincilea joc. Cea de-a opta versiune, puțin cam demodată ca stil, dar încă interesantă, a apărut după o pauză de nouă ani, în 2001. Surprinzător este și faptul că Wizardry s-a bucurat de o popularitate deosebită în Japonia, o țară în care, în general, foarte puține jocuri produse în vest sunt luate în seamă. De altfel, se consideră că Ultima și Wizardry au fost principalele influențe pentru creatorii primelor RPG-uri japoneze, Dragon Quest (1986) și Final Fantasy (1987). Japonezii au continuat însă pe alt drum, preferând să se concentreze pe poveste și să limiteze astfel libertatea de alegere a jucătorului.

Printre titlurile care au deschis drumul pentru alții ar merita menționat și Rogue (1980), un dungeon crawl bazat exclusiv pe text, ale cărui niveluri erau generate în mod aleatoriu. El a fost imitat de suficiente ori de titluri ca Moria (1983) sau Angband (1990), încât să devină un gen în sine, dar evoluția tehnologică a făcut ca această specie să nu supraviețuiască prea mult.

EPOCA DE AUR

În prima parte a existenței sale, genul a fost susținut aproape exclusiv de aparițiile constante din seriile Ultima și Wizardry. Abia la mijlocul anilor '80 atmosfera a început să se animeze.



➲ Un remake pentru Bard's Tale se află în lucru, dar producătorul a declarat că nu va fi păstrat gameplay-ul "de modă veche", așa cum s-a întâmplat în Wizardry VIII.

În 1985 a apărut Bard's Tale, produs de Interplay și publicat de Electronic Arts. Cu o poveste destul de generică (un vrăjitor rău adusese iarna veșnică în orașul în care se desfășura acțiunea) și foarte asemănător ca gameplay cu Wizardry, Bard's Tale a reținut totuși atenția, pur și simplu prin calitate. Grafica era absolut impresionată pentru vremea respectivă (pentru prima dată monștrii aveau animații de mișcare, de exemplu), iar povestea era mult mai complexă decât cele ale jocurilor de până atunci. Bard's Tale a devenit ulterior trilogie, cel de-al treilea joc fiind unul dintre primele în care jucătorul nu mai era obligat să își deseneze singur harta, aceasta fiind realizată în mod automat.

Anul 1985 avea să marcheze și intrarea în scenă a celor de la SSI, care, prin titluri ca Phantasie, au contribuit la numărul de RPG-uri de calitate ce apărea anual, fără a se putea lăuda cu inovații deosebite.

Tot în perioada respectivă (în 1986, mai exact) a debutat și seria Might and Magic. Primul joc s-a remarcat imediat prin faptul că se baza exclusiv pe perspectiva la persoana întâi și prin posibilitatea de a explora un univers cu adevărat vast, cum nu mai avea nici unul dintre jocurile de atunci. Mai târziu, New World Computing a lansat și o strategie pe ture plasată în același univers (Heroes of Might and Magic), dar RPG-urile au înregistrat o scădere de calitate după cel de-al șaselea (Mandate of Heaven - 1998). Might and Magic IX, apărut în 2002, a fost respins atât de fani, cât și de critici, eșecul său adăugându-se la o lungă listă de nereușite ale 3DO, care achiziționase între timp NWC. Compania a fost desființată, iar drepturile pentru universul

Might and Magic achiziţionate de Ubisoft, care a anunţat intenţia de a continua seria de strategie, fără a menţiona nimic despre cea RPG.



"Mandate of Heaven" a fost ultimul joc reuşit din seria Might and Magic.

Întorcându-ne la anii '80, trebuie să remarcăm că aceasta este perioada în care RPG-urile au început să apară într-un ritm ameţitor. Şi multe dintre ele chiar erau interesante. SSI a realizat o premieră prin obţinerea licenţei AD&D şi lansarea unei lungi serii de RPG-uri bazate pe aceasta, toate folosind acelaşi motor grafic. Primul a fost Heroes of the Lance, urmat de Pool of Radiance şi de multe altele, majoritatea destul de reuşite, deşi în esenţă foarte asemănătoare. Inovaţii au mai fost aduse de FTL Games, al căror Dungeon Master (1987) a fost primul RPG cu luptă în timp



Pool of Radiance. Observaţi avertismentul "necesită harddisk sau două drive-uri floppy".

real, şi de Interplay, care a renunţat la o mulţime de tradiţii ale genului în Wasteland, lansat în acelaşi an. Wasteland nu mai are temă fantasy, ci se desfăşoară într-un univers alternativ în care cel de-al treilea război mondial a devastat planeta, iar puţinii supravieţuitori trebuie să se descurce în condiţii foarte dificile. Pe deasupra, s-a renunţat şi la sistemul bazat pe clase, singurele lucruri care diferenţiau personajele fiind abilităţile lor. Continuarea sa directă, Fountain of Dreams, nu a avut prea mult succes, dar Interplay avea să lanseze în cele din urmă o continuare demnă de Wasteland - Fallout. Este drept, asta s-a întâmplat abia în 1997.

MAREA SECETĂ

Vremurile bune nu aveau să dureze însă. Cam pe la începutul anilor '90, ideile au început să se termine. Chiar şi titlurile de calitate (dintre care am putea numi Eye of the Beholder de la SSI, Lands of Lore de la Westwood şi, cu ceva rezerve, Betrayal at Krondor de la Sierra) erau variaţii pe teme deja abordate, iar acest lucru începuse să se vadă. Singurele titluri ieşite din comun ale perioadei sunt Ultima Underworld (1992) şi Elder Scrolls: Arena (1993).

Underworld este produs cu sprijinul Origin de către studioul ce avea mai târziu să devină Looking Glass. Conceptul acestuia era atât de mult înaintea vremurilor sale, încât jocuri asemănătoare nu au apărut decât ani buni mai târziu. În primul rând, Ultima Underworld este primul joc first person autentic, precedând chiar şi Wolfenstein 3D. Din punct de vedere tehnologic, depăşea chiar şi Doom, faţă de care avea o grafică complet 3D şi mai multe tipuri de acţiuni pentru personaj (sărit, înotat, zburat, alergat), iar controlul era bazat complet pe mouse. Looking Glass a continuat să producă jocuri excelente o bună perioadă, dar, din cauza incapacităţii sale de a le promova aşa cum trebuie, nici unul nu a avut succes comercial. System Shock, de exemplu, a combinat foarte bine genurile FPS şi RPG, dar reclamele îl făceau să pară un simplu shooter cu grafică învechită. System Shock 2 a mai adăugat şi un element de survival horror în toată această mixtură, dovedindu-se una dintre cele mai incredibile experienţe oferite vreodată de un PC, dar vânzările au fost la fel de modeste. Cel mai de succes joc de la Looking Glass, Thief, a inventat un nou gen şi a influenţat într-un mod profund întreaga industrie, dar nu a putut salva compania. O parte din membrii echipei, în frunte cu Warren Spector, au format actualul Ion Storm şi au continuat să combine genurile RPG şi FPS în Deus Ex, care s-a bucurat de un succes ceva mai mare (şi de o continuare nefericită, dar asta este altă poveste).

Elder Scrolls: Arena, pe de altă parte (ne-am întors în 1993, sperăm că încă ne urmăriţi), prezenta un univers de o grandoare şi, în acelaşi timp, un grad de detaliu nemaivăzute până atunci. Existau peste 400 de oraşe, anotimpuri, ciclul zi-noapte, ploaie, zăpadă şi, în general, tot ce face o lume să pară vie. Gradul de libertate oferit jucătorului era şi el mai mare decât ce se realizase până atunci (poate cu excepţia lui Wasteland) şi avea să fie dus la maximum posibil în Elder Scrolls 2: Daggerfall. Din păcate, ambele excelau şi la capitolul bug-uri de toate tipurile, motiv pentru care experienţa putea deveni extrem de frustrantă. Cu toate acestea, Bethesda Software s-a descurcat mai bine decât Looking Glass şi a revenit în 2002 cu cea de-a treia parte a seriei Elder Scrolls (Morrowind), care a reuşit să obţină succesul pe care îl merita.



Deşi diferenţele tehnologice sunt uriaşe, asemănările vizuale dintre Arena şi Morrowind sunt izbitoare.

Evident că un gen ai cărui cei mai buni reprezentanţi nu sunt remarcaţi de nimeni se află în suferinţă. RPG-urile au intrat într-un con de umbră o bună perioadă, în care publicul a început să se orienteze spre jocuri mai simple, şi avea să fie salvat de un joc care, în realitate, nici măcar nu este RPG. Diablo a preluat foarte multe dintre ideile lansate de Rogue, dar le-a pus într-un pachet mult mai atrăgător. Spre deosebire de Rogue, el avea grafică, şi încă una foarte reuşită pentru perioada respectivă. Cea mai mare parte a decorurilor erau întunecate şi oarecum uniforme, dar se potriveau perfect cu atmosfera apăsătoare pe care o emana jocul. Adevărata operă de artă însă era interfaţa. Aceasta putea fi învăţată pe parcursul câtorva minute, făcând ca jocul să fie accesibil tuturor, spre deosebire de RPG-urile clasice, ale căror manuale puteau atinge sute de pagini. Deşi nu a fost foarte iubit de aşa-numita comunitate "hardcore RPG", Diablo a adus un serviciu enorm genului, popularizându-l şi ridicându-l aproape din morţi.



Diablo a creat propriul său gen, dar încă este considerat de mulţi RPG.

Primii care au beneficiat de această stare de lucruri au fost cei de la Interplay. În colaborare cu Bioware, ei au umplut golul lăsat de dispariţia multora dintre seriile care marcaseră istoria genului. În 1997 au lansat Fallout, o capodoperă a jocurilor cu final deschis, atât de bogat în posibilităţi încât, chiar şi jucat pentru a zecea oară, mai are o mulţime de surprize de oferit. A urmat Baldur's Gate (1998) de la Bioware, la fel de neliniar, dar bazat pe un univers fantasy ceva mai clasic şi pe licenţa AD&D. Ambele au beneficiat de continuări mai elaborate şi mai impresionante ca proporţii, care au devenit punctele de referinţă ale genului, cu care este comparată orice nouă apariţie. În acelaşi timp, Planescape Torment (1999) reprezintă (şi în privinţa asta o să ne luăm libertatea de a fi cât de

subiectivi se poate) apogeul jocurilor pentru care povestea este totul. Eroul este un nemuritor amnezic, a cărui stare l-a făcut să trăiască zeci de vieţi diferite, unele în care a fost bun, altele în care a fost de-a dreptul malefic, toate cu efecte ce îl afectează de peste ani. Original şi fascinant, Planescape a adunat o comunitate foarte înfocată şi loială de fani, dar a eşuat lamentabil la vânzări, declanşând seria de evenimente ce a culminat cu achiziţionarea Interplay de către gigantul francez Titus şi destrămarea echipei originale.



Personajele memorabile şi evoluţia relaţiilor dintre ele reprezintă una dintre marile calităţi ale lui Planescape Torment.

MULTIPLAYER MASIV

În paralel, un alt fenomen începea să ia amploare. Încă de la început, jucătorii doriseră să facă experienţa RPG-urilor digitale mai asemănătoare cu cea oferită de jocurile pen&paper, iar asta cerea în primul rând participarea mai multor jucători. Astfel au apărut MUD-urile, RPG-uri de multiplayer, de obicei bazate doar pe text, al căror nume înseamnă "multi-user dungeon". Primul MUD cunoscut (precedat, conform unora dintre surse, de altele care au fost folosite doar de grupuri foarte restrânse) a fost creat în 1979 de către doi studenţi ai Universităţii Essex din Marea Britanie. În 1989, a doua variantă a sa avea peste două mii de participanţi, cifră absolut impresionantă într-o perioadă în care Internetul abia începea să îşi ia avânt. El a fost urmat de o mulţime de alte titluri asemănătoare, majoritatea cu caracter gratuit, ceea ce a ajutat mult la popularitatea lor.

Pentru a intra în atenţia oamenilor obişnuiţi însă, este nevoie de ceva mai mult decât un ecran negru pe care se perindă o mulţime de texte. Curajul de a inova şi de a transforma această idee într-o întreprindere profitabilă i-a aparţinut tot lui Richard Garriot. Ultima Online a fost lansat în 1997 şi a schimbat faţa acestui subgen, redenumit acum, mai pompos, MMORPG (massive multiplayer online role-playing game). Ultima Online este bazat pe universul Ultima într-un mod destul de vag şi a suferit o mulţime de probleme la lansare, dat fiind că nu avea nici un exemplu după care să se ghideze, dar s-a dovedit un succes financiar extraordinar. Incredibil, dar acum, la aproape şapte ani de la lansare, Ultima Online încă funcţionează şi ocupă unul dintre primele locuri în topul celor mai "populate" MMORPG-uri. El a fost întrecut de Everquest (1999), a cărui concepţie a arătat că producătorii au beneficiat mult de activitatea de pionierat a celor de la Origin. Teoretic şi acesta a fost depăşit în acest moment de MMORPG-ul coreean Lineage, ce are mai mult de patru milioane de participanţi, însă acest număr este mărit în mod artificial de faptul că, în cazul lui Lineage, nu pot fi contorizaţi jucătorii, ci doar personajele.



Everquest arată cam învechit, dar să nu îndrăzniţi să le spuneţi asta fanilor lui.

MMORPG pare a fi un concept la modă, probabil datorită faptului că se bazează pe abonamente lunare ce aduc bani pe termen lung cu un cost relativ scăzut, dar, oricât de optimiste ar fi previziunile unora dintre analişti, piaţa nu este suficient de mare pentru toate. Printre eşecurile de dată recentă pot fi numărate Motor City Online şi Earth&Beyond, ambele de la Electronic Arts şi ambele închise înainte de vreme. Uitându-ne la enorma listă de MMORPG-uri ce urmează să apară, nu putem să nu ne gândim că cel puţin jumătate dintre ele sunt sortite unui final prematur.



World of Warcraft este unul dintre MMORPG-urile aflate în lucru care are şanse de a face faţă concurenţei acerbe

TIMPUL PREZENT

În rest, numai de bine. Perioada marilor inovaţii s-a încheiat şi a început una de evoluţie lentă, dar stabilă. Bioware a încercat să se apropie cât mai mult de stilul pen&paper prin Neverwinter Nights şi a cam eşuat în această privinţă, deşi jocul, luat ca un RPG clasic, nu este deloc rău. Interfaţa prin care un jucător creează în timp real aventuri pentru alţii, la fel ca un Dungeon Master de RPG pen&paper, este dificil de manevrat şi nu a fost folosită mai deloc. Pe de altă parte, editorul este excelent şi a permis apariţia a mii de moduri. Genul hack'and'slash abordat de Diablo a fost perfecţionat de Dungeon Siege de la Gas Powered Games, Ultima Underworld a fost omagiat prin Arx Fatalis al francezilor de la Arkane Studios, în timp ce stilul Elder Scrolls a fost dus pe noi culmi de Gothic 2 şi însuşi Elder Scrolls 3. RPG-urile cu tematică SF au căpătat un nou reprezentant în Knights of the Old Republic, al aceloraşi prolifici canadieni de la Bioware.

Mai presus de toate, aproape toate genurile au început să arate influenţe din sfera RPG, fie că este vorba despre introducerea de atribute pentru personaje, fie că se manifestă printr-o mai mare libertate de alegere a evoluţiei intrigii. Acum, posibilitatea ca RPG-urile să dispară în neant pare nulă.



Bioware au demonstrat că stau bine şi cu Forţa, în Star Wars: Knights of the Old Republic.

DAR CE ESTE UN RPG?

Într-adevăr. Până la urmă, ce este un RPG? Am reuşit să parcurgem toată istoria genului ignorând întrebarea, dar nu am făcut-o cu gândul de a lăsa problema nerezolvată, ci pentru a ne putea construi argumentul. Un RPG poate fi la persoana întâi, la persoana a treia, izometric sau chiar un simplu text. Un RPG poate fi fantasy, SF sau înrădăcinat în realitate, poate avea împuşcături, lupte pe ture sau în timp real, poate avea o poveste liniară sau una construită de jucător. Într-un RPG jucătorul poate avea un personaj sau mai multe, poate fi bombardat cu mii de statistici sau nu. Comparând System Shock şi Baldur's Gate, cu mare greutate am putea găsi o asemănare între ele. Şi atunci, de unde ştim că un joc este RPG?

În esenţă, definiţia derivată direct din nume - joc de roluri - nu este greşită, dar trebuie explicată puţin. Ideea nu este ca jucătorul să aibă un rol, caz în care şi Doom ar putea fi încadrat în această categorie (şi aproape orice alt joc, exceptând Tetris şi familia sa), ci ca el să îşi poată crea singur un personaj (sau mai multe), pe care apoi să îl poată interpreta. Posibilitatea de a exprima o anumită personalitate (nu neapărat a jucătorului, foarte interesantă este şi explorarea unor direcţii pe care nu le-ar lua niciodată în viaţa adevărată) este deci cea mai importantă caracteristică a unui RPG. Un alt element important îl reprezintă evoluţia în timp a eroului şi posibilitatea de a controla modul în care se desfăşoară aceasta.

Şi, odată rezolvată această ultimă problemă, povestea noastră ajunge şi ea la final. Chiar la timp, pentru că focul aproape s-a stins, iar noi suntem bătrâni şi avem nevoie de multă odihnă...

MMORPG

CITY OF HEROES

Orasul cu cele mai multe obiecte zburatoare neidentificate pe cap de locuitor.

Data aparitiei: 27 Aprilie 2004

- PRODUCĂTOR: RYPTIC STUDIOS
- PUBLISHER: NCSOFT
- WEB: WWW.CITYOFHEROES.COM

ESTE CIUDAT CUM, INDIFERENT de ce tematică au, MMORPG-urile sunt, în cele din urmă, toate le fel. City of Heroes, de exemplu, este cel mai ieşit din comun dintre titlurile aflate acum în lucru şi, totuşi, privit mai în detaliu, se dovedeşte straniu de familiar.

Primul lucru pe ordinea de zi, şi cel care deosebeşte cel mai mult City of Heroes, este crearea personajului. Acesta este ales din una dintre cele cinci clase - blaster, scrapper, tanker, controller şi defender - care se încadrează destul de bine în tipologia arcaş/luptător/magician. Apoi se stabileşte originea lui (mutaţie genetică, tehnologie, ştiinţă, magie sau abilităţi naturale), care are o influenţă asupra misiunilor pe care le primeşte. Pentru stabilirea aspectului sunt disponibile mii de opţiuni, garantând faptul că fiecare personaj va fi nu doar unic, ci extraordinar de diferit de oricare dintre ceilalţi. Deşi nu la fel de numeroase, nici puterile din care se poate alege nu sunt foarte puţine.

Fiecare erou îşi poate alege un set principal de puteri şi unul secundar, diferenţiindu-se astfel şi mai mult. Puterile se încadrează bine în temă, fără a fi neapărat revoluţionare. Există o putere cu ajutorul căreia luptătorii rezistenţi pot atrage inamicii spre ei, îndepărtându-i de personajele mai slabe, atacuri care provoacă damage pe o anumită rază, puteri care transformă pielea eroului, făcându-l rezistent la anumite tipuri de atac şi multe altele.

Desfăşurarea acţiunii, pe de altă parte, nu reprezintă nimic nou. Oraşul va fi populat cu NPC-uri de la care eroii vor putea lua misiuni, rezolvarea acestora va aduce puncte de experienţă şi, ocazional, obiecte mai deosebite. Există şi zone în care pot avea loc întâlniri aleatorii, folositoare pentru a creşte în experienţă rapid, fără a rezolva o misiune anume. Lupta va fi, ca şi în celelalte jocuri de gen, influenţată mai curând de abilităţile personajului decât de cele ale jucătorului, lucru necesar pentru a putea funcţiona şi cu un ping mai mare.

Deci nu ne putem aştepta de la City of Heroes să ne schimbe lumea, dar el reprezintă, totuşi, una dintre cele mai interesante alternative în domeniul său. Arată deosebit, caracteristicile sale demonstrează că producătorii au studiat foarte bine ce funcţionează şi ce nu în titlurile concurente, iar micile detalii, ca posibilitatea de a avea un strigăt personal de luptă, îi dau un farmec aparte.

Bogdan Bridinel

""Fiecare personaj va fi nu doar unic, ci extraordinar de diferit de oricare dintre ceilalti."










Data aparitiei: 16 Martie 2004

- PRODUCĂTOR: IMPRESSIONS GAMES
- PUBLISHER: SIERRA
- WEB: HTTP://GAMES.SIERRA.COM/GAMES/LORDSIII/INDEX.PHP

Strategie

LORD OF THE REALM III

Realitatea medievala la nivel strategic, economic si politic

Cei de la Impressions Games lansau la sfârşitul anului 1994 primul joc din seria Lord of the Realm, care s-a remarcat prin autenticitatea lumii medievale, echilibrul între micro şi macromanagement şi multiplayer-ul incitant (prin modem). Urmat, doi ani mai târziu, de partea a doua, care combina strategia pe ture cu cea în timp real şi implementa într-unul dintre cele mai interesante moduri asediul de castele, Lord of the Realm şi-a câştigat, pe bună dreptate, un număr mare de susţinători.

De-a lungul timpului însă, aceşti susţinători şi-au îndreptat atenţia către alte jocuri cu concepte similare: Age of Empires, Cossacks etc., iar apariţia în 1997 a Lords of Magic a trecut aproape neobservată.

Descoperind că fanii nu apreciază devierile semnificative de la adevărul istoric, Impressions Games a lucrat îndelung la Lord of the Realm III, care, în spiritul tuturor jocurilor de strategie recente, este 3D şi în totalitate în timp real. Dar ce ne interesează este că păstrează reţeta istorică bine documentată, combinând bătăliile cu intrigile politice într-o lume medievală.

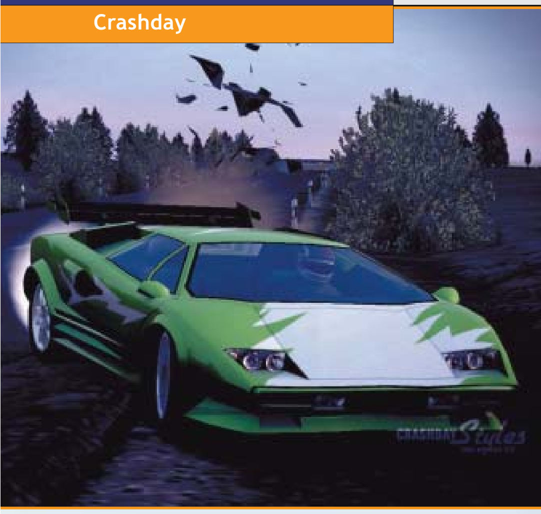
Jocul va avea trei niveluri: Kingdom, Combat şi Politic. Primul are drept scop construirea castelului şi a altor clădiri colaterale, care sunt folosite apoi pentru a produce resurse. Al doilea nivel este, fireşte, dedicat luptelor, fie că este vorba de asedierea castelelor adverse, fie că este vorba de lupte în câmp deschis, iar cel de-al treilea demonstrează că nimeni nu poate reuşi de unul singur şi că diplomaţia este uneori mai eficientă decât o confruntare directă.

Confruntările sunt făcute mai interesante de adăugarea celei de-a treia dimensiuni, grafica aducând cu cea din Empire Earth sau Rise of Nations, chiar şi prin paleta de culori. Producătorii promit un engine 3D de vârf, care va permite, printre altele, rotirea camerei la 360 de grade, dar practica ne-a dovedit că această abordare nu este întotdeauna cea mai fericită. Rămâne de văzut ce se va întâmpla în acest caz.

Ca metodă de implicare a jucătorului, se foloseşte personalizarea avatarului, care poate fi un lord sau o lady de viţă nobilă, de naţionalitate franceză, germană sau engleză. Puteţi face pacturi cu nobilii din vecinătate, pentru câştig mutual sau doar pentru câştig propriu, dacă intenţionaţi să îi păcăliţi. Dar pregătiţi-vă să suportaţi consecinţele. În plus, experienţa de joc este făcută mai personală şi prin editorul de castel prezent, care vă permite să vă creaţi un castel (aproape) unic atunci când jucaţi.

Adrian Dorobăţ

"Dar ce ne intereseaza este ca pastreaza reteta istorica bine documentata, combinand bataliile cu intrigile politice intr-o lume medievala."







RACING

DATA APARITIEI: N/A

CRASHDAY

"NU ARE DOAR CURSE OBISNUITE, CI SI MODURI INSPIRATE DE TITLURI PRECUM STUNTMAN, CARMAGEDDON SAU INSANE."

VITEZA NEBUNEASCA SI CASCADORII SPECTACULOASE. RETETA IDEALA.



- PRODUCĂTOR: MOONLIGHT STUDIOS
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.CRASHDAY-GAME.DE

CRASHDAY ARE TOATE DATELE UNEI farse. După ce am văzut imaginile (puţin prelucrate pentru înfrumuseţare, după părerea mea) şi un trailer de două minute, a început să mi se pară puţin incredibil. Şi nu în sensul de "extraordinar", ci în sensul de "greu de crezut". Grafica se apropie de fotorealism, maşinile par bine modelate, iar fizica oferă posibilitatea unor cascadorii spectaculoase, posibilitate bine pusă în valoare de circuitele realizate cu multă imaginaţie.

Ce face toate acestea foarte greu de crezut? Crashday este produs de o echipă formată din doi oameni. Doi. Suma dintre unu şi unu. Din declaraţiile lor reiese că lucrează de mai mulţi ani la Crashday şi doar după ce au văzut că începe să se prezinte bine au decis să îl ia în serios şi să renunţe la slujbele lor normale (da, l-au făcut în timpul liber), ceea ce mă face să mă gândesc că, pe undeva prin birourile EA şi Codemasters, câteva zeci de oameni ne datorează nişte explicaţii.

Bineînţeles, doar atunci când îl vom avea o să ştim cât de bun este Crashday în realitate, dar, deocamdată, el este foarte promiţător. Printre altele, mă încântă ideea că nu are doar curse obişnuite, ci şi moduri inspirate de titluri precum Stuntman, Carmageddon sau 1nsane. Stunt Mode va funcţiona într-un mod asemănător cu Tony Hawk Skater, adică jucătorul va avea la dispoziţie niveluri foarte diverse, în care punctele se obţin utilizând mediul înconjurător pentru cascadorii cât mai spectaculoase. Wreck mode va fi o luptă între maşini asemănătoare cu cea din Carmageddon, iar dintre celelalte moduri am reţinut Capture the Flag, Pass the Bomb şi Speed Bomb.

Şi lucrurile nu se termină aici. Va fi disponil un editor de trasee, cu ajutorul căruia jucătorii îşi vor putea pune la punct propriile cascade nebuneşti, într-un mod asemănător cu recentul Trackmania, doar că la viteze mult mai mari. Rezistenţa maşinilor va fi modificabilă, pentru a putea juca aşa cum trebuie şi modurile bazate pe ciocniri şi cursele normale. În single player punctele vor aduce posibilităţi de upgrade pentru maşini, printre care şi câteva arme, pe care adepţii realismului le vor putea elimina.

Singurul lucru negativ care poate fi spus acum este că data de apariţie a jocului nu poate fi prevăzută în nici un fel. Crashday nu are încă un publisher şi, gândindu-ne la teama acestora de căile mai puţin bătute, este posibil chiar să nu găsească unul. Ar fi păcat însă, pentru că el conţine o mulţime de elemente pe care foarte puţine jocuri le abordează în acest moment.

Bogdan Bridinel

ACTIUNE

ALIAS

Jennifer Garner - de pe ecranul televizorului pe ecranul monitorului

REGULA DE AUR A CONVERTIRII unei licențe de film (cinematografic sau TV) într-o experiență interactivă (a se citi joc pe calculator) reprezintă păstrarea unei coeziuni între materialul difuzat și cel creat digital.

În cazul Alias, serial pe care îl puteți urmări pe Pro TV, dacă sunteți interesați, această coeziune este asigurată prin faptul că sunt folosiți aceiași scenariști, aceleași costume, modele corespondente cu imaginea actorilor din film, vocile actorilor și chiar și o coloană sonoră semnată de același Michel Giacchino, un compozitor care se descurcă la fel de bine în televiziune ca și în industria divertismentului digital, câștigând un premiu BAFTA pentru muzica din Medal of Honor.

Dacă serialul are avantajul de a o prezenta pe atractiva Jennifer Garner într-o formă mai "palpabilă" decât în joc, jocul nu pare a avea foarte multe puncte forte, chiar dacă producătorii promit caracteristici interesante cu nemiluita pentru acest titlu de acțiune third-person: tehnică split-screen pentru portretizarea evenimentelor, animații motion-captured, folosirea obiectelor din mediul înconjurător ca arme, implementarea unor gadget-uri tehnologice de ultimă oră, mini-games, niveluri care pot fi terminate în mai multe moduri, intrigă imersivă.

Din păcate, spre deosebire de alte jocuri în care capturile de ecran sunt unul dintre principalele puncte de atracție într-o primă fază, Alias nu se poate lăuda cu o grafică de vârf. Ba chiar mediile de joc sunt lipsite de detalii, modelele numără puține poligoane, iar animațiile par înțepenite chiar și în imaginile statice.

Povestea seamănă suficient de mult cu intriga unui episod din serial: Sydney Bristow este chemată la "muncă" în ziua ei liberă, pentru a investiga misterul unui coleg de la CIA dispărut în timp ce cerceta urmele Annei Espinnosa, inamica nr. 1 a lui Sydney. Investigația o va duce pe Sydney din Monte Carlo în Arabia Saudită și din Hong Kong în Rio de Janeiro, intersectându-se cu o sectă numită "Slujitorii lui Rambaldi" și cu un inamic misterios, cunoscut doar sub numele de "Mașina".

Adrian Dorobăț

- PRODUCĂTOR: ACCLAIM
- PUBLISHER: ACCLAIM
- WEB: WWW.ALIASTHEGAME.COM

DATA APARITIEI: VARA 2004

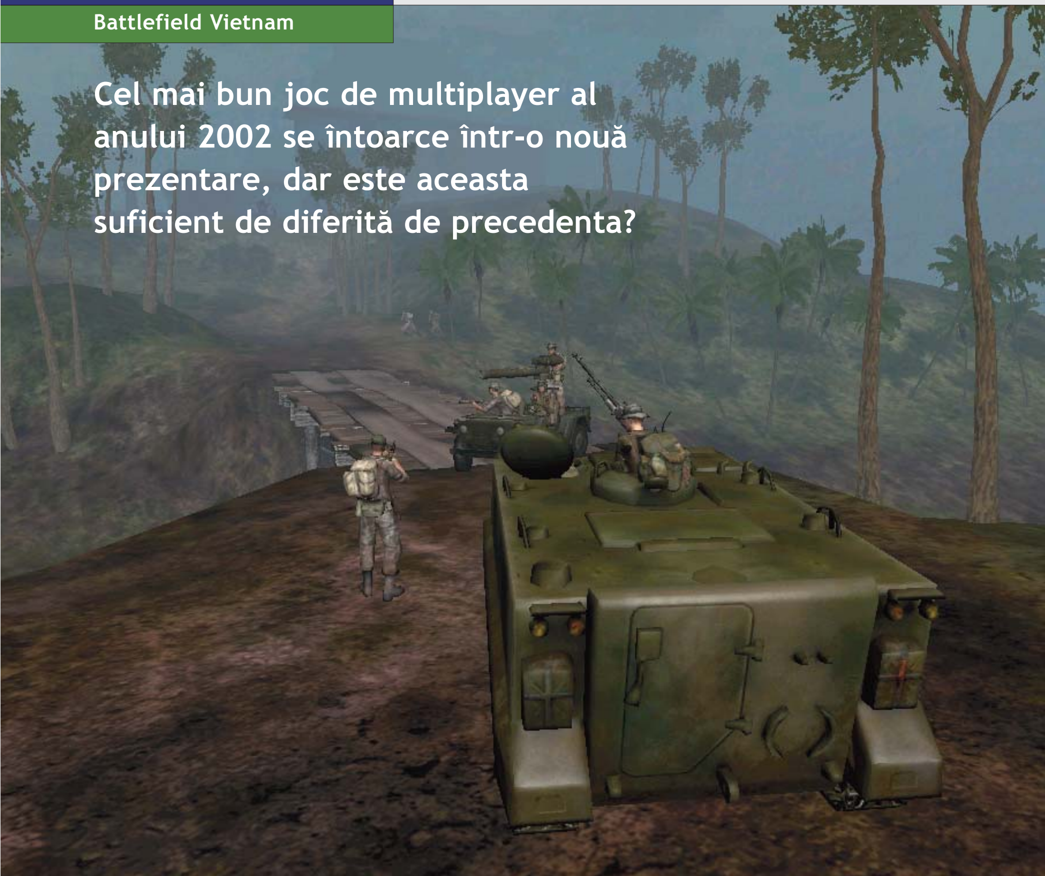


"PRODUCATORII PROMIT CARACTERISTICI INTERESANTE CU NEMILUITA PENTRU ACEST TITLU DE ACTIUNE THIRD-PERSON."





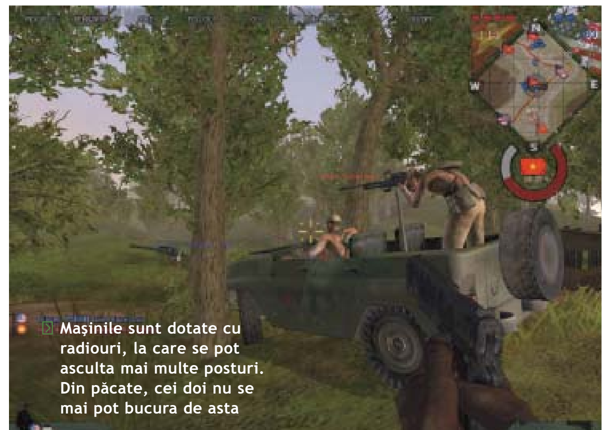




Cel mai bun joc de multiplayer al anului 2002 se întoarce într-o nouă prezentare, dar este aceasta suficient de diferită de precedenta?



O întâlnire nefericită, care nu poate avea decât un singur final.



Mașinile sunt dotate cu radiouri, la care se pot asculta mai multe posturi. Din păcate, cei doi nu se mai pot bucura de asta

PREȚ: 27.5€ • **PRODUCĂTOR:** DIGITAL ILLUSIONS • **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.EAGAMES.COM

BATTLEFIELD VIETNAM

Avanpremieră pentru Battlefield Iraq

INTERACTIUNE

- mașini, bărci, tancuri, elicoptere, avioane, absolut toate mașinăriile de război imaginabile
- 12 hărți diferite și două care sunt versiuni puțin modificate ale unora dintre acestea
- coloană sonoră compusă din melodii reprezentative pentru perioada respectivă, ca "Hush" de Deep Purple sau "White Rabbit" de la Jefferson's Airplane

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 933MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 64
- **LAN:** 64
- **MODEM:** 0

NU-MI PLACE SĂ FAC PE INTELIGENTUL CRITICÂND politica unei mari companii sau a alteia, dar trebuie să o spun. Clipa în care îți dai seama că un joc este produs sau publicat de Electronic Arts este clipa în care acesta capătă rapid o continuare, diferită prin doar câteva amănunte de original.

Intră în scenă Battlefield Vietnam. Care, dacă era după mine, putea să se numească și Battlefield 1942 2004. Nu mă înțelegeți greșit, jocul este absolut superb. În privința asta nu există nici o urmă de îndoială. Dar, cu toată vegetația sa și avioanele cu reacție, nu reușește să pară altceva decât un mod al originalului, chiar dacă unul realizat de profesioniști. Nici măcar acest lucru nu este neapărat unul rău, numai că fanii Battlefield 1942 nu prea au apucat să se plictisească de el și, pe deasupra, mai au la dispoziție și câteva moduri gratuite. Nici unul comparabil cu noul joc, dar, repet, nici unul contra cost. A cumpăra sau a nu cumpăra? Aceasta este întrebarea.

Ca mod de desfășurare, nici o diferență importantă. Hărțile uriașe conțin un număr de baze care servesc drept puncte de apariție pentru jucătorii eliminați de inamici și care, deținute într-o anumită proporție, scad punctajul echipei adverse. Echipa care ajunge cu punctele la zero, pierde. Pentru a evita acest final nefericit, combatanții au la dispoziție puști (pentru ucis), tancuri (pentru ucis de la adăpost), lansatoare de rachete (pentru uciderea celor care se cred la adăpost în tancuri), avioane (pentru croaziere de plăcere, condimentate ocazional de secvențe de distrugere în masă), chei franceze (pentru munca de jos, la șenila tancurilor ciuruite) și, mai nou, elicoptere (bune la toate, de la parașutism la măcelărit cu mitraliera și transportatul altor vehicule). Truse medicale la purtător nu mai există și, deși medicii erau pe undeva cam prea eficienți în Battlefield Vietnam, dispariția lor fără a fi înlocuiți de altceva doare. Printre modurile de joc a apărut Evolution, care presupune pur și simplu jucarea a două hărți ce au legătură istorică, scorul din prima fiind luat în calcul în a doua.

BUNA DIMINEATA VIETNAM!

Dacă primul joc avea o coloană sonoră originală (și foarte bună, dar nu prea variată), de data aceasta s-a preferat achiziționarea licențelor pentru mai multe melodii lansate în perioada războiului din Vietnam. Acestea pot fi ascultate, la fel ca în GTA, cu ajutorului posturilor de radio din vehicule. Rezultatul este o senzație aproape de ireal, atunci când vezi un Jeep demarând în trombă pe muzică de Deep Purple. Aproape este păcat că nu există momente reale de acalmie în joc, ar fi fost foarte potrivite pentru a asculta radioul și a schimba glume (obscene), recreând astfel și singurele secvențe din filmele de gen care lipsesc. Cu ceva efort de echipă însă (și mult antrenament cu elicopterul), poate fi recreată secvența care a devenit simbolul întregului conflict: atacul aerian pe plajă din Apocalypse Now, cu muzică de Wagner cu tot.

INGREDIENTUL MINUNE: RAZBOI ADEVARAT

Lucrul care a făcut Battlefield 1942 atât de impresionant şi rămâne valabil şi în cazul urmaşului său este capacitatea sa de a crea senzaţia că eşti în mijlocul unui conflict la scară largă, nu a unei mici dispute de cartier. Nici un alt joc ce există în acest moment nu vă poate oferi starea de exaltare dată de asaltul în grup al unei baze, cu infanterişti alergând în spatele tancurilor, elicoptere paraşutând trupe în spatele liniilor inamice şi bombardiere transformând totul într-un infern de napalm. Mulţimea de momente ce pot face orice film de război să pălească prin comparaţie este incredibilă: lupte la mare înălţime între avioane de vânătoare, jocuri tensionate de-a şoarecele şi pisica între lunetişti, grupuri de comando traversând în tăcere un râu întunecat, o mână de luptători curajoşi apărând un pod în faţa unei invazii inamice. Fără îndoială, în această privinţă, Battlefield este încă Regele cu R mare.





Viteza foarte mare a avioanelor este cea mai mare problemă pentru piloţii amatori.





ACTIUNE

"Creează senzaţia că eşti în mijlocul unui conflict la scară largă, nu a unei mici dispute de cartier."

Vehiculele, în special cele aeriene, reprezintă unul dintre domeniile în care s-ar fi putut aduce mai multe îmbunătăţiri. Accesibilitatea este una dintre calităţile importante pentru Battlefield, dar cred că ceva mai multă complexitate ar fi făcut avioanele mai utile. Învăţarea modului lor de control, într-adevăr, nu pune probleme, dar de aici până la a efectua un bombardament eficient mai este drum lung, pe care numai cei cu voinţă îl vor parcurge. Ceilalţi se vor mulţumi cu deja tradiţionalele (şi amuzantele, în felul lor) bombardamente prin prăbuşire. Când a zis "nu folosi tunul pentru a strivi un ţânţar", Sun Tzu nu se referea la Battlefield.

Din fericire (pentru el), Battlefield Vietnam oferă şi câteva lucruri foarte greu de refuzat. În primul rând, relieful noilor hărţi este semnificativ mai variat şi dotat cu vegetaţie, ceea ce conferă luptelor un caracter de gherilă şi presupune tactici pe măsură. Vegetaţia nu se ridică nici pe departe la nivelul lui Far Cry, ba chiar mai are mult până la a se compara cu cea din Vietcong, dar impactul său nu trebuie minimalizat. Ambuscadele sunt destul de uşor de pus la punct, iar înaintările prea impetuoase presupun un risc mare, dat fiind că un singur individ bine poziţionat poate secera câţiva inamici înainte ca aceştia să îşi dea seama de unde trage. Vietnamezii nu se deosebesc fundamental de americani, bazându-se mai mult pe o dotare nu tocmai realistă cu tehnică rusească decât pe specificul local, dar au la dispoziţie câteva surprize destul de drăguţe pentru americanii care nu se uită pe unde calcă, plus rachete auto-ghidate drept compensaţie pentru superioritatea aeriană a adversarilor.

Un alt domeniu care a fost lăsat complet de izbelişte este single player-ul. Conceput evident doar ca antrenament pentru partidele de multiplayer, acesta are exact aceiaşi boţi lipsiţi de inteligenţă din jocul original. Nu se pune problema implicării lor într-o strategie coerentă, aşa cum se întâmplă în Unreal Tournament 2004, nici nu are rost să vă aşteptaţi să aibă vreo iniţiativă interesantă. De fapt, dacă se urcă într-un vehicul şi se duc chiar spre una dintre bazele inamice, puteţi fi fericiţi. Nu rare sunt ocaziile în care pun stăpânire pe un tanc şi rămân cu el în parcare.

Pe undeva, lucrurile care înclină balanţa în favoarea lui Battlefield Vietnam sunt micile îmbunătăţiri, nu cele mari. Adunate la un loc, ele fac experienţa mai plăcută şi întoarcerea la original mai grea. Interfaţa a fost şlefuită pe unde era nevoie, codul de reţea a fost îmbunătăţit, bug-urile eliminate definitiv, iar desfăşurarea propriu-zisă a acţiunii îmbogăţită prin câteva elemente, ca faptul că bazele îşi schimbă proprietarul cu atât mai repede cu cât trupele instalate acolo sunt mai numeroase. Nu am nici o îndoială că fanii vor sfârşi prin a ceda tentaţiei şi vor achiziţiona Battlefield Vietnam, şi sunt sigur că nu vor regreta gestul. Dar cei care, dintr-un motiv sau altul (cel mai probabil lipsa unei conexiuni bune la Internet), nu au fost entuziasmaţi de primul joc, îl pot ignora fără probleme şi pe acesta.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA

- concept solid, care a rezistat trecerii timpului
- mici îmbunătăţiri în aproape toate elementele jocului
- relieful mai variat şi vegetaţia aduc un nou mod de desfăşurare a luptelor
- single player la fel de slab

JOCURI ALTERNATIVE

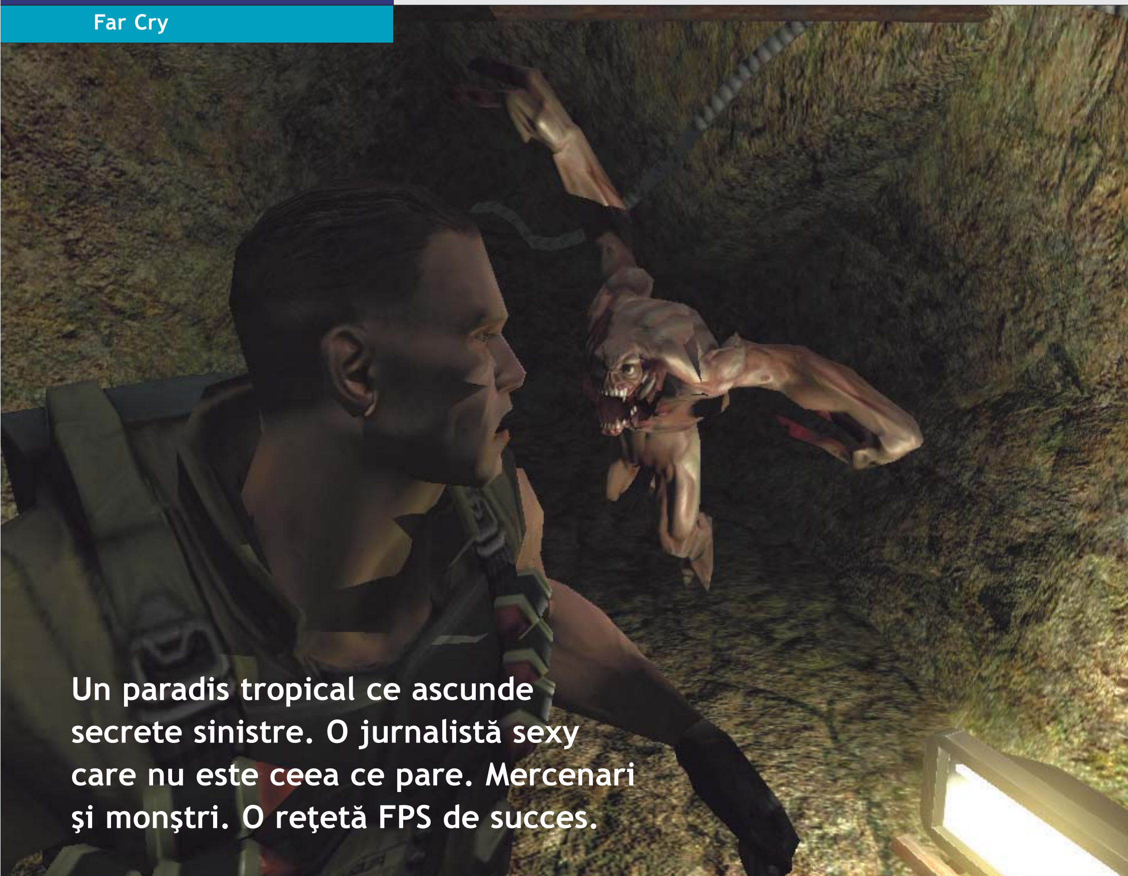
Battlefield Vietnam

Battlefield 1942

Vietcong

VERDICT XTREMPC

Un joc excelent, dar nu chiar nou **8**




Unele capturi de ecran pot fi confundate cu imagini din Doom 3


În zonele de interior pregătiţi-vă pentru câteva surprize în spatele uşilor închise

PREŢ: 24€ • PRODUCĂTOR: CRYTEK • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.FARCRY-THEGAME.COM

FAR CRY

"Insula doctorului Moreau" combinată cu "Men of War"

INTERACTIUNE

- veţi juca în niveluri outdoor vaste, dar şi în interioare claustrofobice
- veţi conduce 5 tipuri de vehicule (inclusiv un paraglider)
- veţi fi surprinşi de un AI competent
- veţi lupta cu peste 15 tipuri de arme

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium IV 1.6GHz
- **Memorie:** 512MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

LA TERMINAREA FAR CRY, DUPĂ aproximativ 25 de ore de joc, dacă includem şi cele câteva meciuri multiplayer, impresiile mele sunt încă amestecate.

În primul rând, pot spune cu certitudine că nu mi-a plăcut povestea. Mai întâi, avem un film introductiv care mai mult bagă jucătorul în ceaţă decât să îi explice ce se întâmplă. Apoi ne sunt introduşi pe rând o domnişoară fotoreporter care se dovedeşte a fi agent CIA, un pilot de barcă cu vele care se dovedeşte a fi fost luptător în Forţele Speciale, un prieten care se dovedeşte a fi duşman, un paradis tropical care se dovedeşte a fi iadul pe pământ şi un doctor nebun care se dovedeşte a fi un doctor nebun cu tendinţe mutagene. Dacă este cineva care nu vede de la o poştă care vor fi răsturnările de situaţie, îmi cer scuze că i le-am dezvăluit.

Din punct de vedere narativ, Far Cry este la fel de previzibil ca o ecranizare cu buget redus a cărţii lui H.G. Wells "The Island of Dr. Moreau", combinată cu o porţie bună de lupte de gherilă prin junglă, în genul filmului "Men of War", cu suedezul Dolph Lundgren. Dar, din fericire, jocul are suficiente alte atuuri pentru a compensa lipsa unei intrigi mai interesante.

Unul dintre ele ar fi grafica de vârf, care atinge asemenea cote calitative, încât unele capturi de ecran pot fi confundate cu imagini din Doom 3. Echipa Crytek a făcut o treabă excelentă cu motorul grafic CryEngine: iluminare în timp real, shading per pixel, randare de spaţii deschise vaste şi niveluri de interior foarte detaliate. Obişnuiţi cu mediile terne şi claustrofobice din alte FPS-uri, veţi fi copleşiţi de cerul senin şi luminos din Far Cry, de dealuri pline de copaci şi verdeaţă, de apa limpede ca cristalul ce te

INGREDIENTUL MINUNE: AI COMPETENT

Unul dintre aspectele cele mai interesante în Far Cry este AI-ul inamicilor. Acesta este "nescriptat" în sensul că adversarii au echivalente virtuale pentru văz şi auz şi sunt în stare să îşi adapteze comportamentul la stimulii pe care îi primesc din mediul de joc. În plus, ei ştiu să lucreze în echipă şi nu ar trebui să vă mire când într-o confruntare cu un grup de inamici unii vor încerca să vă ţină ocupaţi cu foc de acoperire în timp ce ceilalţi vă vor asalta direct sau vor încerca să se strecoare pe flancuri sau în spatele vostru.

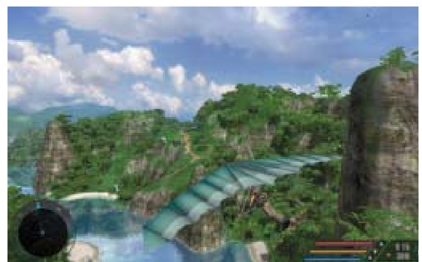
Inteligenţa artificială dezvoltată de Crytek pentru Far Cry conferă valoare jocului în mai multe moduri. În primul rând, pentru că dă posibilitatea jucătorului să abordeze în mai multe moduri o misiune, mărind rejucabilitatea titlului. În al doilea rând, pentru că inteligenţa artificială măreşte dificultatea jocului fără să îl facă frustrant, transformând fiecare bătălie într-o adevărată provocare. Iar în al treilea rând, pentru că oponenţii AI competenţi compensează pentru multiplayer-ul mediocru al lui Far Cry.

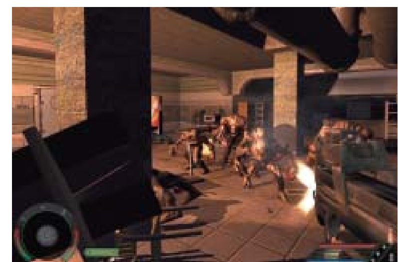






Binoclul marchează inamicii pe radar și vă permite să le ascultați conversațiile





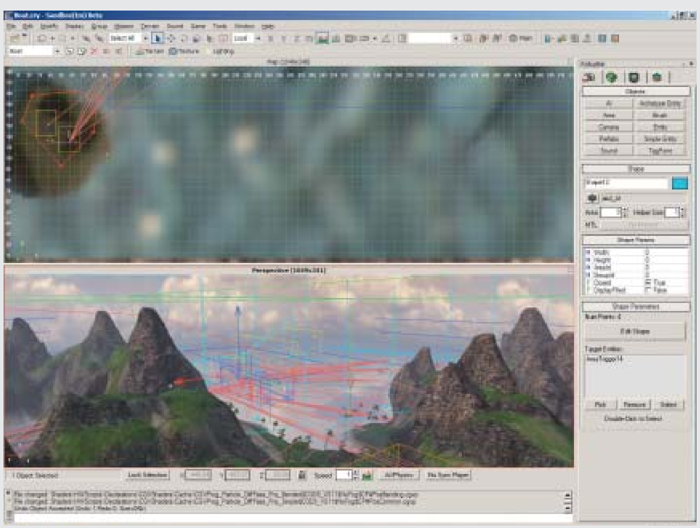
EDITOR REAL-TIME

Majoritatea editoarelor din jocuri sunt limitate la segmentul FPS-urilor și în mare parte ele sunt bazate pe designul interfeței din programul de modelare și animație cel mai utilizat în producția jocului, acesta fiind adesea 3d studio max.

Far Cry nu face excepție, iar faptul că workflow-ul este familiar simplifică destul de mult procesul de creație a unui nivel. Mai merită remarcată implementarea editării real-time, care este un feature foarte atractiv, promis și în editorul de Doom 3. Far Cry le-a luat-o înainte. Este fascinant să vezi cum poți să tragi un personaj inamic din librărie direct în ecranul de editare care reprezintă efectiv jocul, iar adversarul va începe imediat să se miște și să reacționeze.

Nu este ușor de învățat și de folosit, dar în mod sigur editorul din Far Cry depășește în funcționalitate și flexibilitate cam tot ce s-a făcut până acum, inclusiv editorul de UT 2003/2004 și Hammer (Half-Life), acestea reprezentând până acum standardul în domeniu.

Singura problemă este că pentru editarea real-time aveți nevoie de și mai multe resurse decât pentru rularea jocului, în principal cam 1GB de RAM pentru ca totul să meargă fluent.



FPS

"Confruntările de interior sunt destul de liniare, dar adevărate măceluri tensionante în care gloanțele curg gârlă."

îmbie să faci o baie printre peștii multicolori. Asta, până veți ajunge la catacombele întunecate, mlaștina bolnăvicioasă sau vulcanul deprimant de la final. Nivelul de detaliu se păstrează însă constant și se poate spune că Far Cry bate la capitolul vizual orice alt titlu de pe piață. Personajele au expresii faciale și înfățișări suficient de realiste încât să pară dintr-un film prerandat, nu modele in-game.

Realismul lumii depinde și de simularea fizică, iar aceasta este cel puțin funcțională în Far Cry: avem rag-doll pe caractere, mișcarea vehiculelor și dinamica obiectelor. Aceste aspecte nu sunt lipsite de minusuri și se vede că nu s-a pus un accent deosebit pe fizică.

Celelalte aspecte sunt însă la înălțime, ca și grafica: AI excelent, sunete "cu greutate" pentru toate armele, muzică atmosferică ș.a.m.d.

Acțiunea propriu-zisă este variată și antrenantă. Avem luptele în spații deschis, care pot fi abordate în mai multe moduri (prin furișare, atac frontal, ocolire), în care fiecare grup de adversari este o nouă provocare strategică și confruntările de interior care sunt destul de liniare, dar adevărate măceluri tensionante în care gloanțele curg gârlă. Eventual, într-o clasă separată pot intra luptele cu vehicule (bărci, mașini etc.), care apar totuși ceva mai rar. Tenta de realism dată luptelor (headshot-urile omoară din prima, personajul jucătorului moare din patru-cinci gloanțe încasate sau chiar dintr-unul singur, dacă vine de la un lunetist) este binevenită în contextul dat.

La capitolul gameplay m-au deranjat două aspecte: primul, implementarea unui binoclu, cu care nu numai că puteți auzi discuțiile dintre adversari, dar care funcționează și ca radar, poziția celor descoperiți rămânând afișată pe radar chiar și când ați pus binoclul la loc în inventar, și al doilea, apariția monștrilor. Aș fi preferat să mă lupt doar cu mercenari, fără ca jocul să o dea în SF-uri, cu supersoldați și alte aberații genetice. Dar este doar o opinie, prin definiție subiectivă.

Far Cry se pretează la a fi rejucat mai mult decât alte titluri de același gen, dar, dacă vă este prea proaspăt în minte, puteți încerca modul multiplayer. Care, din păcate, nu este la fel de dezvoltat ca și campania single player: hărți prea mari, arme dezechilibrate ca utilitate, vehicule nu prea folositoare. Dar, grație editorului excelent inclus, există speranțe că vor apărea moduri și hărți mai interesante.

La final nu pot spune că Far Cry este extraordinar. Este un joc bun și o reclamă foarte bună pentru platforma CryEngine. Dar s-ar fi putut și mai bine, dacă se dădea mai multă atenție fizicii, modului multiplayer și poveștii din campania single player.

Adrian Dorobăț

JOCURIALTERNATIVE

Far Cry

Vietcong

Rainbow Six 3: Raven Shield

EVALUAREGENERALA

- + grafică excelentă
- + AI competent
- + editor real-time
- − poveste mediocră

VERDICTXTREMPC

Un efort mult peste medie **8**



Modul Assault nu impresionează la fel de mult ca Onslaught, dar fanii l-au dorit înapoi și nu au fost ignorați.



Designul vehiculelor este în mod clar influențat de Halo.



Epic își continuă planul de a lansa jocurile din seria Unreal Tournament la distanță de (aproximativ) un an

PREȚ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** EPIC GAMES&DIGITAL EXTREMES • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION

UNREAL TOURNAMENT 2004

Reinventarea unui clasic al genului

INTERACTIUNE

- 10 moduri de joc dintre care 4 noi: Assault (revenit după o dispariție temporară), Onslaught, Mutant și Invasion
- 20 de hărți noi pentru vechile moduri de joc, 15 pentru cele noi și o cantitate impresionantă de hărți cunoscute din jocurile precedente, ridicând totalul la mai mult de o sută

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

LIPSIT DE ORICE ELEMENT CE NU a mai fost folosit de un joc sau altul și bazat pe o tehnologie veche de doi ani într-un moment în care reprezentanții noii generații de FPS-uri au început să-și facă deja apariția, Unreal Tournament 2004 pare să fi venit realmente cu un an prea târziu. Aproape s-ar putea spune că este sortit pieirii din start. Dar, paradoxal, nu este așa. El s-a dovedit o realizare remarcabilă, reușind să amestece tot ce are genul mai bun de oferit, într-un cocktail cu o listă de ingrediente absurd de lungă, dar de un rafinament indiscutabil.

Și când spun "tot", o fac cu toată responsabilitatea. Va fi greu să vă gândiți la ceva ce s-ar fi putut găsi în acest joc și lipsește, pentru că producătorii nu s-au dat înapoi de la nimic pentru a satisface chiar și cele mai contradictorii cerințe ale fanilor. Există lupte în spațiu, un mod cooperativ în care jucătorii înfruntă valuri din ce în ce mai mari de monștri, comenzi vocale pentru boți, modul Assault a revenit în sfârșit în sânul familiei sale iubitoare, ba până și arma cu lunetă din jocul original are o apariție episodică, înlocuind Lighting Gun-ul pe unele hărți. Și chiar dacă este ceva ce vă doriți și nu se găsește de la început în cutie (moduri realiste, cel mai probabil), cu siguranță că cineva s-a apucat deja să implementeze respectivul lucru folosind excelentele unelte pentru crearea de moduri.

Lucrul absolut remarcabil însă este că UT 2004 nu cade în capcana jocurilor care încearcă să facă de toate, dar nu reușesc să facă nimic bine. Dimpotrivă. Chiar dacă există câteva scăpări (harta spațială nu este chiar atât de amuzantă pe cât ar fi putut fi, de exemplu), aproape fiecare element se găsește aici în cea mai bună implementare a sa. Vehiculele sunt atât de simplu de folosit încât devin utile din prima clipă în care săriți în ele, dar sunt dotate cu tot felul de funcții care le fac cu adevărat redutabile în mâinile celor care se perfecționează

VERSIUNI

Modul de livrare a jocului este o adevărată discuție în sine. Varianta normală vine pe 6 CD-uri, dar mai există și o ediție specială, pe DVD. Pe lângă discul ce conține jocul, ediția DVD conține un disc plin de tutoriale pentru creatorii de moduri și un headset Logitech, ce poate fi utilizat pentru comunicațiile din joc (dar nu numai). Interesant și lăudabil mai este faptul că, din cauză că noul joc include complet Unreal Tournament 2003, Atari oferă o reducere de aproximativ 10$ celor care îl dețin deja pe acesta. Cutia jocului conține un certificat ce trebuie trimis alături de cutia cu UT 2003, pentru a primi banii. O metoda complicată, este adevărat, dar nu se poate spune că nu s-au străduit.

INGREDIENTUL MINUNE: ONSLAUGHT

Deşi UT 2004 vine cu o mulţime de noutăţi, printre care şi revenirea unui favorit al fanilor, modul Onsaught este cel care a captat atenţia tuturor. O simplă privire pe lista serverelor aflate online în acest moment demonstrează clar că el este cel mai jucat, depăşind chiar şi clasicele Deathmatch şi Capture the Flag. De înţeles, pentru că el este cel mai nou dintre toate şi beneficiază cel mai mult de introducerea vehiculelor. Fără a fi neapărat original (influenţele din zona Battlefield 1942 şi Halo sunt evidente), el îmbină foarte bine elementele preluate din alte jocuri şi chiar îmbunătăţeşte formula. De exemplu, necesitatea de a lega nodurile concentrează lupta în unul sau două puncte, pe când în Battlefield situaţia este mult mai haotică în lipsa unui lider.





Din punct de vedere grafic, UT 2004 compensează prin stil ce îi lipseşte ca tehnologie.







WEB: WWW.UNREALTOURNAMENT2004.COM

ACTIUNE

"Modul Onsaught nu este neapărat original, dar îmbină foarte bine elementele preluate din alte jocuri şi chiar îmbunătăţeşte formula."

în manevrarea lor. Modurile de echipă încurajează, normal, cooperarea, dar sunt construite în aşa fel încât nu degenerează în adevărate exerciţii de frustrare atunci când coechipierii nu sunt pe aceeaşi lungime de undă (o problemă serioasă pentru Battlefield Vietnam, de exemplu). Partea de single player nu este pusă în umbră de orientarea spre multiplayer a jocului, pentru că boţii sunt efectiv cei mai inteligenţi pe care i-am văzut până acum, atât când luptă împotriva jucătorului, cât şi atunci când fac parte din aceeaşi echipă cu el. Iar grafica ce nu poate produce nimic de frumuseţea plajelor din Far Cry este compensată de o funcţionare ireproşabilă chiar şi pe sisteme mai puţin performante, cuplată cu un cod de reţea ce permite fără probleme participarea câtorva zeci de jucători simultan (în timp ce Far Cry se zbate să suporte opt).

Lovitura de graţie o constituie faptul că, în timp ce UT 2003 aducea doar modificări de suprafaţă (unele, ca noua paletă de culori, nici măcar foarte apreciate), UT 2004 adaugă la toate acestea nimic mai puţin decât un nou joc, pur şi simplu. Da, modul Onslaught are numeroase şi uşor de identificat surse de inspiraţie. Dar la fel de adevărat este că nu există nimic care să se compare cu el. Ideea principală este că fiecare echipă are o bază ce poate fi distrusă, dar numai dacă adversarii reuşesc să pună stăpânire pe suficiente baze secundare de pe hartă în aşa fel încât acestea să creeze o legătură directă între baza lor şi cea atacată. Acest lucru provoacă lupte furibunde pentru fiecare punct de legătură, de foarte multe ori un astfel de nod fiind cucerit şi pierdut de mai multe ori în doar câteva minute, până când una dintre echipe reuşeşte să o împingă pe cealaltă înapoi. Iar revenirile spectaculoase nu reprezintă ceva neobişnuit, întreruperea unui singur nod făcând din nou baza invulnerabilă (chiar şi atunci când poate fi atacată, ea este destul de rezistentă) şi reluând luptele pentru teritoriu. Pierderea de timp asociată de obicei cu hărţile mari este eliminată de posibilitatea teleportării între oricare două baze ce aparţin echipei şi de prezenţa vehiculelor. Acestea includ mijloace de transport terestru variind de la un buggy rapid şi uşor la un tanc monstruos, plus două zburătoare a căror viteză şi manevrabilitate este echilibrată de vulnerabilitatea armurii. Pentru a nu fi reduşi la postura de carne de tun, pietonii au la dispoziţie un lansator de rachete antitanc, unul de mine inteligente şi unul de grenade.

Ar mai fi multe de spus, dar esenţialul este acesta: Unreal Tournament 2004 reprezintă un important pas înainte pentru serie şi depăşeşte statutul de simplu FPS. Are suficient conţinut şi varietate cât pentru trei jocuri, în condiţiile în care ce este mai bun probabil nici nu a sosit încă, pentru că, în lunile care urmează, hiperactiva sa comunitate va produce cu siguranţă numeroase noi moduri. Ca să nu mai spun că este singurul joc în care vă puteţi secera inamicii cu lamele de doi metri ataşate de tot terenul din dotare.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA

- \+ modul Onslaught poate fi considerat un joc în sine
- \+ varietate extraordinară, în toate aspectele
- \+ cei mai buni boţi care există
- − grafica nu a fost îmbunătăţită semnificativ

JOCURI ALTERNATIVE

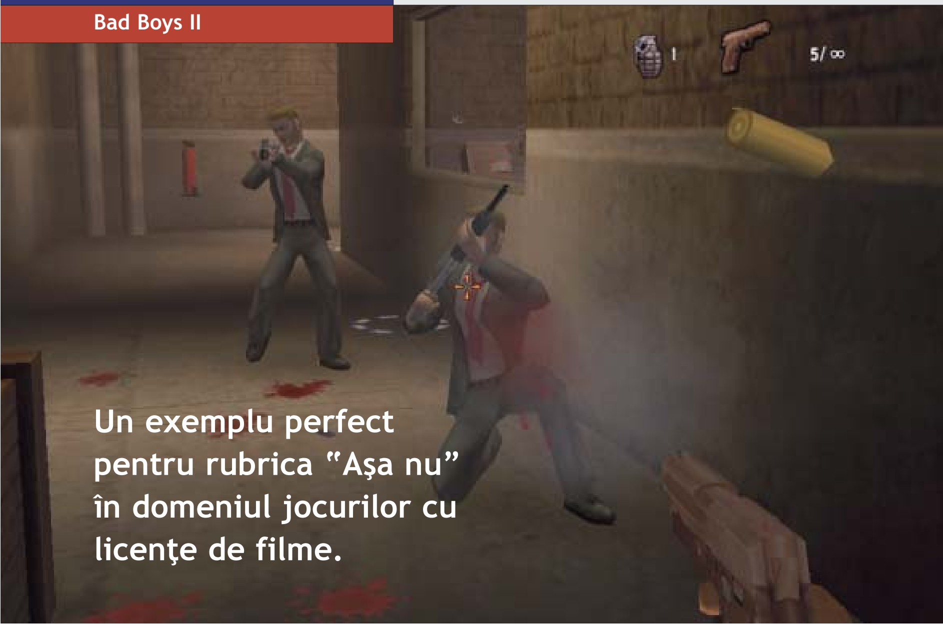
Unreal Tournament 2004

Unreal Tournament 2003

Battlefield Vietnam

VERDICT XTREMPC

Îşi face banii cu vârf şi îndesat **9**



Un exemplu perfect pentru rubrica "Aşa nu" în domeniul jocurilor cu licenţe de filme.



Vă aşteptaţi ca personajele să semene cu actorii din film? Veţi fi dezamăgiţi.







Controlul defectuos strică un concept bun.

PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: BLACK ELEMENT SOFTWARE • PUBLISHER: EMPIRE INTERACTIVE • DISTRIBUITOR: N/A

ACŢIUNE

BAD BOYS II

"Nu are curse de maşini şi nici nu există un mod multiplayer în doi jucători."

Cum să strici o licenţă bună în doi timpi şi trei mişcări

INTERACTIUNE

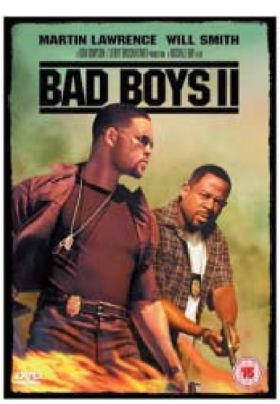
- jocul cu licenţa oficială Bad Boys
- joacă alternativ cu Mike Lowrey şi Marcus Burnett
- 15 niveluri cu obiective variate
- numeroase arme şi niveluri destructibile

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0



BAD BOYS II A FOST POATE CEL MAI BUN film de acţiune al anului trecut şi, dacă stăm să ne gândim, un subiect chiar interesant pentru un joc. Cine nu ar vrea să conducă maşini rapide prin oraş şi să tragă sute de gloanţe în slujba dreptăţii, ignorând riscurile cu zâmbetul pe buze? Ei bine, dacă sunteţi amatori de asemenea distracţii, nu vă aşteptaţi să le găsiţi în Bad Boys II, jocul pentru PC.

Asta, pentru că producătorii au luat o licenţă cu potenţial şi au măcelărit-o în asemenea hal încât, drept pedeapsă, ar trebui să le fie retras dreptul de a mai folosi un calculator. Vreodată.

În primul rând, ştiţi clişeul acela din filmele americane, cum că toţi negrii seamănă între ei? Ei bine, Black Element Software şi Empire Interactive au reuşit performanţa de a crea două personaje care nu seamănă nici între ele, dar nici măcar cu Will Smith şi Martin Lawrence. Probabil pentru că nu au avut acordul acestora de a le folosi feţele în joc. Nici nu vreau să mai vorbesc de voci, care nu numai că nu sunt ale actorilor din film, dar sunt atât de plate şi enervante încât îţi vine să opreşti sunetul cu totul. Iar glumele pe care le schimbă cei doi eroi între ei sunt atât de scremute şi neinspirate încât te doare sufletul când te gândeşti la IQ-ul celor care au scris dialogurile.

Grafica este nu doar depăşită din toate punctele de vedere, ci efectiv execrabilă: animaţii sacadate, modele extrem de low-poly, texturi nedetaliate şi la o rezoluţie potrivită cel mult pentru PlayStation 1. Sunetele sunt şi ele sub standard, nu atât lipsite de realism, cât la o calitate foarte proastă.

Jocul nu foloseşte fragmente din film pentru secvenţele cinematice dintre niveluri, ci clipuri randate cu engine-ul din joc, peste care este suprapus un filtru noise grotesc pentru a le da impresia de înregistrare de pe peliculă. Deşi în principiu secvenţele din film nu ar fi avut ce căuta în joc, pentru că "povestea se petrece după evenimentele din Bad Boys II", compromisul este inacceptabil în ceea ce priveşte calitatea.

Iar mecanica de joc, singura care ar mai fi putut salva situaţia, nu este nici ea strălucită. Deşi are varietate şi foloseşte inteligent acţiunile contextuale pentru a construi un gameplay interesant, Bad Boys II este subminat de un control defectuos al personajului şi de o cameră haotică. Nimic nou în asta.

Dacă punem la socoteală faptul că nu are curse de maşini şi nici nu există un mod multiplayer în doi jucători (LAN sau split-screen, nu contează), Bad Boys II îşi pierde orice interes, chiar şi din partea celor cărora le-a plăcut filmul.

Adrian Dorobăţ

EVALUAREGENERALA

- o jignire adusă filmului
- grafică execrabilă
- cameră
- fără multiplayer

JOCURIALTERNATIVE

- Bad Boys II
- Men in Black
- Dead to Rights

VERDICTXTREMPC

Staţi departe de el 4



Un nou joc de la compania germană ce şi-a propus să transpună reţeta Commandos în toate epocile imaginabile



Nimic suspect la cinci bărbaţi îmbrăcaţi în costume mov, nu?



Rundă de negocieri în stil mafiot. Din păcate, individul nu are nimic de oferit.

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** SPELLBOUND • **PUBLISHER:** WANADOO • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.SPELLBOUND.DE

STRATEGIE

CHICAGO 1930

"Pentru un joc tactic, Chicago 1930 cere cam puţină tactică."

Şeful îţi transmite salutări, fă cunoştinţă cu micul meu prieten etc.

INTERACTIUNE

- se poate juca atât de partea Mafiei, cât şi de cea a poliţiştilor
- grafică extrem de detaliată şi lumini dinamice

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

PE TOATĂ PERIOADA CÂT AM JUCAT Chicago 1930 am trăit cu o senzaţie ciudată, că ceva nu este în regulă. De parcă m-aş fi aşteptat ca în orice clipă să mi se spună că nu am versiunea finală, că jocul este în realitate cu totul altfel. Veşti proaste: aceea chiar era versiunea finală, iar jocul este exact aşa (slab).

Teoretic, ceea ce se petrece pe ecran ar trebui să fie un mariaj între atmosfera filmelor ca Naşul şi acţiunea tactică a jocurilor gen Commandos, dar ceea ce se vede nu seamănă nici cu unele, nici cu celelalte. Singura care se ridică la înălţimea ambiţiilor jocului este grafica desenată de mână cu o migală şi un fler artistic demne de mult mai mult respect decât vor căpăta vreodată. Dacă cineva poate să salveze graficienii de la Spellbound (în caz că nu vă amintiţi, este vorba despre compania care a mai produs două clone de Commandos, Desperados şi Robin Hood: Legend of Sherwood) şi să-i ducă undeva unde munca lor nu va fi irosită pe titluri din ce în ce mai slabe, i-aş fi recunoscător. Pentru a le înţelege drama, trebuie să ştiţi că primul joc a luat nota 9.5 în revista noastră, iar cel de-al doilea 7. Încerc să nu-mi imaginez cum va fi următorul.

Trecând la părţile rele, îmi este realmente dificil să mă hotărăsc cu ce să încep. Faptul că, pentru un joc tactic, Chicago 1930 cere cam puţină tactică, este probabil cel mai dureros. Nici gând de personaje cu abilităţi diferite aici sau măcar de abilităţi interesante. Unele dintre personaje sunt mai bune cu anumite arme decât altele şi chiar pot fi antrenate în timp, dar în practică diferenţele sunt minore. Nu există modalităţi de a distrage atenţia şi nici măcar nu este nevoie, pentru că, profitând de obtuzitatea AI-ului, inamicii pot fi măcelăriţi fără probleme prin mijloace tradiţionale (clic pe personaj, clic pe armă, clic pe inamic şi tot aşa). Oricum, nivelurile par create special pentru a elimina orice subtilitate, cu majoritatea inamicilor plasaţi în aşa fel încât nu pot fi luaţi prin surprindere.

Iar alteori pare făcut de-a dreptul cu ură. Camerista care ţi-ar putea spune că te aşteaptă cineva în spatele uşii este prea speriată şi îşi revine, inutil, doar după ce ai deschis uşa şi rezolvat problema. Pentru a avea parte de dialogul în sine trebuie să suporţi apariţia unui nou ecran pentru fiecare replică. Pentru a putea depozita în inventar o amărâtă de cheie trebuie să arunci o mitralieră sau un alt obiect. Pentru a ştii câte dintre obiective ai atins trebuie să le numeri singur, pentru că jocul nu se deranjează. Şi aşa mai departe.

Ah, am uitat, se poate juca atât de partea poliţiştilor, cât şi de cea a mafioţilor, dar cele 20 de misiuni se desfăşoară în doar 8 niveluri, reciclate de mai multe ori. Şi se rezumă toate cam la acelaşi lucru, oricum.

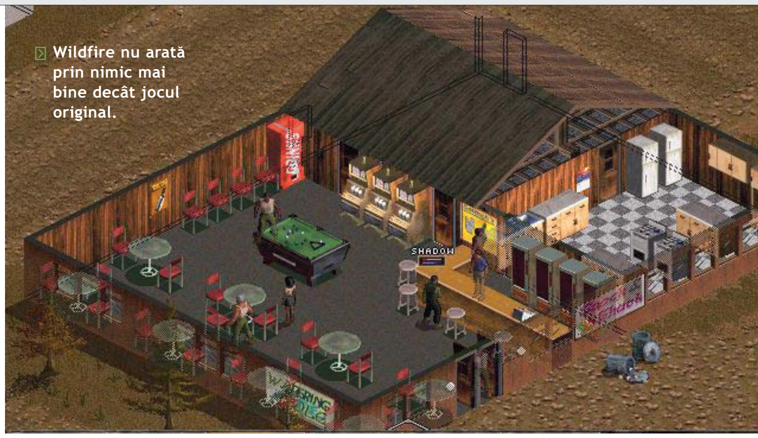
Bogdan Bridinel

JOCURIALTERNATIVE

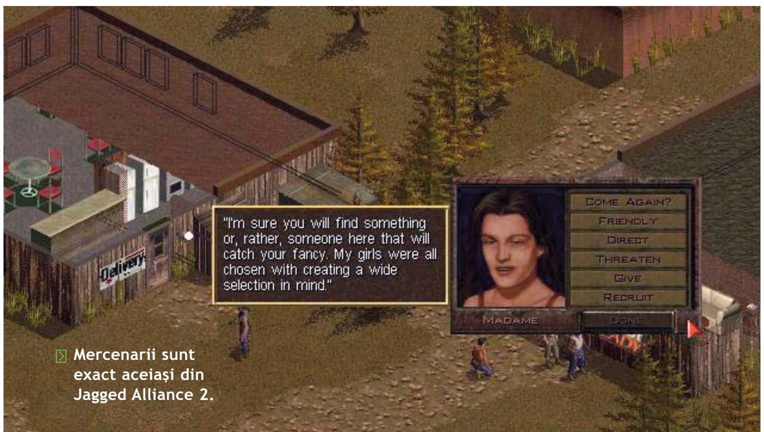
- Chicago 1930
- Commandos 3
- Desperados

VERDICTXTREMPC

Mai curând Steven Seagal decât Al Pacino **5**



Wildfire nu arată prin nimic mai bine decât jocul original.



Mercenarii sunt exact aceiași din Jagged Alliance 2.



Ne întoarcem în Arulco. Sperăm că pentru ultima oară





PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** I-DEAL GAMES STUDIOS • **PUBLISHER:** STRATEGY FIRST • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.STRATEGYFIRST.COM/GAMES

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

Pasiunea fanilor naște monștri

INTERACTIUNE

- noi tile-uri cu utilitate tactică (iarbă înaltă)
- arme noi și reechilibrarea celor vechi
- mai mulți inamici cu inteligență crescută

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium II 450MHz
- **Memorie:** 32MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

ÎN CALITATEA SA DE RPG TACTIC PE ture, Jagged Alliance este un concept de joc care a devenit o raritate în lumea jocurilor pe PC. De la Fallout Tactics încoace (sau chiar de la Fallout, dacă suntem dispuși să extindem puțin conceptul), seria Jagged Alliance nu prea a avut concurență.

Încă mai aștept ca Strategy First să se implice serios în producția unui Jagged Alliance 3, dar până atunci am zis să încerc Wildfire, un add-on creat de un personaj aparent foarte cunoscut în comunitatea Jagged Alliance - Serge "Wildfire" Popov. Eu personal n-am auzit niciodată de el, dar nici nu am fost foarte implicat în activitățile extracurriculare, cum ar fi discuțiile de pe forumurile dedicate seriei.

Deși promovat ca o experiență inovatoare, Wildfire nu este altceva decât un add-on, și încă unul slab. Este adevărat că include și Jagged Alliance 2 complet, dar nu este prima oară când un add-on include și jocul original.

Ce a vrut Popov să realizeze este o experiență mai realistă, mai aproape de lumea crudă pe care o știm cu toții. Din acest punct de vedere a reușit: armele au fost echilibrate și s-au introdus modele noi, inamicii sunt mai mulți și mai inteligenți, locațiile au fost refăcute și s-au adăugat noi tile-uri cu utilitate tactică (iarbă înaltă, de exemplu), iar povestea istorisește ceva despre carteluri, droguri și North American Drug Agency (Nada, care știm cu toții ce înseamnă în spaniolă). Mica țărișoară Arulco intră astfel în cartea recordurilor ca locul cu cele mai multe evenimente pe kilometru pătrat și noi avem parte de o nouă experiență tactică.

Din păcate, noua experiență este mai neplăcută decât cea veche: dificultate prea mare, tone de bug-uri și aproape nici o îmbunătățire la nivel vizual (jocul are în continuare o grafică bazată pe sprite-uri și rezoluție de 800x600). La nivel sonor există noutăți, dar care pot fi trecute mai mult la minusuri decât la plusuri. Mercenarii sunt aceiași, ceea ce poate fi considerat un aspect pozitiv, dacă suntem generoși.

Sfatul nostru este să ocoliți acest joc dacă nu vă numărați printre fanii înflăcărați ai seriei Jagged Alliance.

Adrian Dorobăț



EVALUAREGENERALA

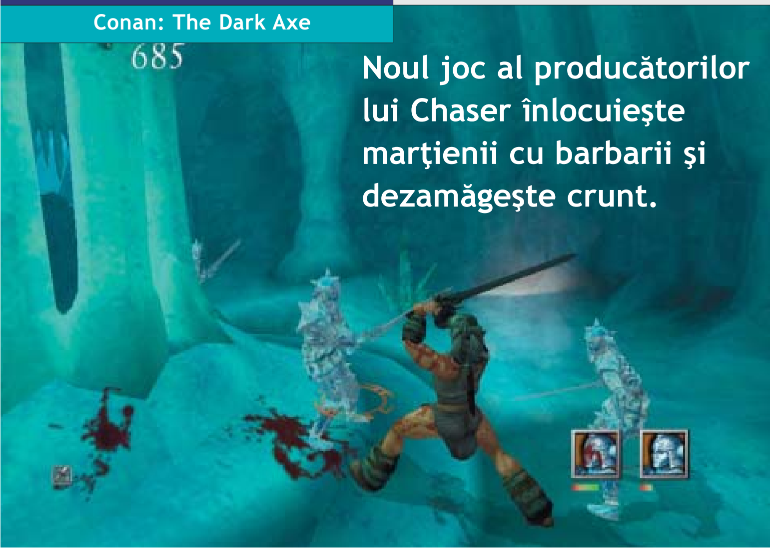
- \+ conține Jagged Alliance 2
- \+ construit mai realist
- − are o mulțime de bug-uri
- − nu aduce mai nimic nou

JOCURIALTERNATIVE

- Jagged Alliance 2: Wildfire
- Jagged Alliance 2
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

VERDICTXTREMPC

Un mod cu bug-uri **5**



Noul joc al producătorilor lui Chaser înlocuieşte marţienii cu barbarii şi dezamăgeşte crunt.



Lupta cu adversarii umanoizi este cea mai interesantă parte a jocului, dar este mult sub Blade of Darkness.



Deşi inamicii diferă, lupta este mereu la fel.



Dacă este ucis, Conan are şansa de a fi trimis înapoi, dacă învinge un adversar pe tărâmul de dincolo.



Unul dintre puţinele decoruri spectaculoase.

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** CAULDRON • **PUBLISHER:** TDK MEDIACTIVE • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.CONANGAME.COM

ACŢIUNE

CONAN: THE DARK AXE

"Trebuie să clicuieşti repede pentru a nu fi copleşit de numărul superior al inamicilor."

"Ceea ce nu te omoară doar amână inevitabilul" - E. L. Kersten

INTERACŢIUNE

- 5 regiuni diferite de desfăşurare a acţiunii
- 18 arme cu caracteristici diferite
- perspective la persoana a treia hollywoodiene, pe care producătorii îşi imaginează că le veţi aprecia enorm

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

"LA DREAPTA!" "STÂNGA!" "STÂNGAAA!"

"Ascultă, barbar obosit! Când zic stânga, vreau să zic stânga! Dacă eşti cu faţa la mine, adică. Dacă eşti cu spatele, când zic stânga, vreau să zic dreapta. Şi când eşti aşa, mai câş, nici cu faţa, nici cu spatele, ai face bine să iei compasul şi echerul şi să te pui repede pe calculat, că lamele din ziduri nu aşteaptă după nimeni!"

Este greu să te înţelegi cu un barbar, chiar şi cu unul care a citit Nietzsche. Iar Conan nici măcar nu l-a citit cu adevărat pe Nietzsche, ştie doar citatul acela demonetizat despre faptul că ceea ce nu te omoară te face mai puternic. Sigur, Nietzsche e cel mai cool filozof, pentru că a ştiut să-şi umple cărţile cu afirmaţii de genul acesta, care ţi se lipesc de creier şi-ţi apar pe neaşteptate pe buze atunci când vrei să faci pe deşteptul în faţa unei tipe, dar pe mine tot mă îngrijorează un lucru în povestea asta. Cu lucrurile care chiar te omoară cum rămâne? De exemplu, schemele de control care se schimbă prin surprindere, în timp ce escaladezi un munte mare cât, hmm, cât un munte. Sau lupii care te muşcă de mână pentru zece puncte de damage, apoi îţi dau drumul, dar te muşcă din nou înainte să recapeţi controlul şi tot aşa, din muşcătură imparabilă în muşcătură imparabilă, te trimit pe plaiurile veşnice ale celor care nu pot salva când şi cum vor. Cu ele cum rămâne?

Problema cu acest joc nu este că sistemul de luptă este neinspirat, că inamicii se repetă, iar secvenţele cinematice ar putea adormi şi un (pfft, maşina de hiperbole nu merge azi) insomniac. Peste secvenţele cinematice se poate sări printr-o simplă apăsare de tastă, la urma urmei nu este ca şi cum, fără informaţiile preţioase oferite de zecile de minute de dialog, ar fi vreo şansă să te rătăceşti prin nivelurile complet liniare. Iar lupta poate fi vag amuzantă uneori, atunci când trebuie să clicuieşti repede pentru a nu fi copleşit de numărul superior al inamicilor. Problema este că, în loc să fie plictisitor, neoriginal şi repetitiv, Conan: The Dark Axe este de-a dreptul frustrant. Momentele în care camera trece într-o perspectivă panoramică, iar efectul tastelor direcţionale asupra direcţiei personajului trebuie reînvăţat, sunt exact momentele în care trebuie să treci peste prăpăstii pe un copac aşezat aiuristic. Forma fizică reală a obiectelor din joc nu este aceeaşi cu forma lor aparentă, ceea ce înseamnă că, dintre două obstacole de aceeaşi dimensiune aparentă, unul poate fi sărit, altul nu. Şi durează minute bune până te lămureşti care este care. Salvatul ţine de găsirea unor pietre magice, deci secţiunile cele mai stresante trebuie repetate de nenumărate ori până când îţi poţi, în sfârşit, permite luxul de a lua o pauză.

Ce nu te omoară te face mai puternic, dar pariez toată colecţia mea de filozofie germană contra unui exemplar din "Infractoarea mov" că luna aceasta prin magazine se găsesc o mulţime de jocuri care nu ne omoară şi ne mai şi distrează pe deasupra.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Bruce Lee îl bate pe Conan cu o singură mână **4**

CERF 2004
Pavilion 14
Stand 4038

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

WinFast - Schimbă pe ...



... televiziunea digitală!



Leadtek WinFast A360

- Versiuni: A360 TDH MyVIVO 256, A360 TDH 128 / MyVIVO A360LE TD 128
- Chipset: GeForceFX 5700
- Memorie: 256MB DDR / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI, monitorizare hardware bundle software
- Opționale: Video-In/Out
- Garanție: 2 ani



Leadtek WinFast A340

- Versiuni: A340 TD, A340 T
- Chipset: GeForceFX 5200
- Memorie: 256MB DDR /128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out
- Opționale: DVI, Bundle software
- Garanție: 2 ani



WinFast TV2000XP Expert

- Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
- Standarde: PAL BG / PAL DK
- Stereo: TV / FM 88MHz ~ 108MHz / 181 canale
- Captură directă pe DVD/VCD
- Bundle: Video Studio 7 SE, DVD Movie Factory 2, COOL 3D
- Decodare 10 biți
- Teletext
- Garanție 2 ani



WinFast TV2000XP Deluxe

- Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
- Standarde: PAL BG / PAL DK
- Stereo: FM 88MHz ~ 108MHz / 181 canale
- Bundle: Video Studio 7 SE, DVD Movie Factory 2, COOL 3D
- Decodare 8 biți
- Teletext
- Garanție 2 ani

De vânzare în magazinele:

best computers — www.bestcomputers.ro
dc — www.itshop.ro
MILLENIUM CENTER — www.mcenter.ro
TORENT COMPUTERS — www.torent.ro
CARO GROUP — www.caro.ro
Intelis — www.intelis.ro

... precum și în orice magazin IT de calitate

unic importator:

SKINMEDIA

Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel: 021-231.50.97
021-231.65.18 / 021-230.07.78; Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro



Una dintre inițiativele cele mai răsărite ale vecinilor de la răsărit.



Unii adversari nu sunt chiar atât de ușor de învins



Orcii dau și ei o mână de ajutor. De partea adversă.



Unitățile din subordine au inventar propriu.



Vrăjile sunt mai importante decât armata

PREȚ: 19.99$ • PRODUCĂTOR: TARGEM • PUBLISHER: BUKA • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.BM-GAME.COM

STRATEGIE/RPG

BATTLE MAGES

"Nu trebuie să fiți tobă de jocuri pe calculator ca să recunoașteți elemente de gameplay din Rage of Mages, Sacrifice, Praetorians sau Spellforce."

Un colaj mediocru de concepte împrumutate

INTERACȚIUNE

- joacă în niveluri vaste cu grafică atractivă
- alege între trei școli de magie: Chaos, Nature și Energy
- controlează grupuri de unități, nu personaje individuale
- aliază-te cu alte rase pentru a avea o varietate de unități

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 4
- **LAN:** 4
- **MODEM:** 0

CONCEPTUL BATTLE MAGES MI S-A PĂRUT interesant la momentul în care a fost anunțat, ca dovadă că am realizat un interviu cu echipa producătoare într-un moment în care nu aveau decât capturi de ecran de arătat.

Jocul dezvoltat de Targem este vârful de lance al gamei de jocuri promovate de publisher-ul rus Buka și ca atare aveam așteptări mai ridicate din partea lui. Am fost dezamăgit brutal.

După o poveste fantezistă, fără prea mare atractivitate și bazată pe clișee, am trecut la jocul propriu-zis, care, dincolo de ambalajul grafic atractiv, s-a dovedit a fi un colaj mediocru de concepte împrumutate. Nu trebuie să fiți tobă de jocuri pe calculator ca să recunoașteți elemente de gameplay din Rage of Mages, Sacrifice, Praetorians sau Spellforce.

Sunteți un magician care se poate proiecta la distanță ca o reprezentare eterealã și care poate comanda astfel trupele aflate în subordine, ajutându-le la nevoie cu vrăji spectaculoase. Avem turnuri generatoare de mană care trebuie cucerite și păzite, avem orașe care oferă quest-uri pe care, dacă le rezolvați, aveți acces la resurse. Avem unități ce pot fi comandate ca grupuri, ce evoluează pe măsură ce capătă experiență și pot acapara artefacte care să le dea diverse bonusuri.

Lipsa originalității este însă cel mai mic minus al jocului. Pentru că în fond nu îți poate reproșa nimeni că folosești un cocktail de idei împrumutate, dacă rezultatul este jucabil și atractiv.

Din păcate, Targem s-a concentrat pe implementarea cât mai multor idei din alte jocuri și a neglijat complet singura parte care ținea cu adevărat de el: interfața. Neintuitivă, aceasta conține, de exemplu, o hartă pe care nu o puteți folosi pentru a vă mișca trupele și din care nu înțelegeți mai nimic, cu atât mai puțin în ce direcție trebuie să mergeți. Camera pune sare pe rană, fiind poate cea mai frustrantă modalitate de urmărire a acțiunii pe care am avut neplăcerea să o întâlnesc în vreun joc. Trebuie efectiv să te lupți cu ea pentru a înțelege ceva.

În plus, spre deosebire de Sacrifice, unde vrăjitorul ia parte la luptă și poate fi rănit de adversari, aici vrăjitorul-comandant este o prezență complet inutilă, care (atenție!) poate fi ascunsă prin simpla apăsare a unei taste. Din nefericire însă, producătorii s-au gândit să legitimeze artificial prezența magului lângă trupe, astfel că atunci când vă îndepărtați prea mult de soldații din dotare începe să vă scadă vertiginos mana și în vreo 10 secunde nu mai puteți să faceți nimic. O mecanică relativ interesantă, dar care vă va scoate peri albi atunci când jucați cu magul ascuns (pentru că ocupă degeaba centrul ecranului) și vă veți trezi că vă plimbați pe hartă involuntar și nu mai aveți mană nici să vă cumpărați hârtie igienică.

Concluzia: prietenii noștri ruși au avut planuri mari, dar de la idee și până la ce a ieșit s-au schimbat multe. Jocul nu este rău, dar este subminat de o interfață frustrantă și de lipsa unui fir narativ care să îi confere atractivitate.

Adrian Dorobăț

VERDICTXTREMPC

Cade inevitabil în banal **5**





Un survival horror care combină câteva elemente inovatoare cu problemele clasice ale genului







PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** SCEE • **PUBLISHER:** SCEE • **DISTRIBUITOR:** SONY/BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.FORBIDDEN-SIREN.COM

ACŢIUNE

FORBIDDEN SIREN

"Aduce multe inovaţii reţetei, dar păstrează controlul imprecis şi camera cu probleme."

Vedere din lumea morţilor

SUCCESUL ESTE UN LUCRU MINUNAT, FĂRĂ ÎNDOIALĂ, DAR lucrurile minunate nu sunt tocmai cele mai bune motoare pentru progres. Ba dimpotrivă, iar starea genului survival horror este un exemplu în această privinţă. Apelând la acel loc din interiorul psihicului uman în care sunt depozitate toate temerile noastre atavice, loc în care raţiunea nu poate niciodată pătrunde pentru a ne salva, câţiva producători japonezi de jocuri au realizat un număr deja substanţial de titluri delicios de terifiante şi foarte greu de uitat, dar, tocmai din cauză că au reuşit întotdeauna să îşi atingă scopul principal, nu au înţeles niciodată că ceea ce fac ei se poate face şi mai bine. Poate că eu sunt cel care nu înţelege ceva, poate că absurditatea modului de control face parte din planul general de a induce teamă, dar, dacă este aşa, cu siguranţă că nu funcţionează. Pentru că singurele momente în care nu îmi mai este teamă, în care vraja se rupe sunt acelea în care lupta cu gamepad-ul capătă prioritate faţă de lupta cu forţele malefice, oricare ar fi ele în jocul respectiv.

Forbidden Siren este exemplul perfect al acestei convieţuiri dintre genialitate şi ridicol de care suferă toate jocurile genului, şi este tare păcat. În momentele sale bune, captivează total şi trimite fiori pe şira spinării, dar, pentru a avea parte de momentele sale bune, trebuie să vă luptaţi cu el cu voinţa cuiva a cărui viaţă depinde de asta.

Ieşit din mâinile creatorului original al seriei Silent Hill, Siren aduce multe inovaţii reţetei, dar păstrează controlul imprecis şi camera cu probleme de personalitate (pentru precizie, trebuie să spun că perspectiva este ceva mai bună, dar controlul chiar mai slab datorită sistemului de detectare a coliziunilor cam din topor). Aţi putea crede că toate acestea funcţionează mai bine pe consolă decât pe PC, dar, deşi modul de implementare este diferit, insatisfacţia este asemănătoare. Cu jocuri ca Splinter Cell pe piaţă, acest primitivism mi se pare inacceptabil.

Fericiţi cei răbdători, totuşi, pentru că ei vor fi răsplătiţi cu o poveste excelentă şi senzaţii tari pentru o viaţă întreagă. Povestea este compusă din mici episoade ce detaliază aventurile a nu mai puţin de zece personaje diferite, prinse într-un sat japonez ai cărui locuitori s-au transformat în morţi vii. Din păcate, problemele încep chiar de aici. Secvenţele cinematice sunt cu o mie de ani în urma celor din Silent Hill 3, iar grafica suferă şi ea datorită modelelor şi animaţiilor neconvingătoare. Pe deasupra, vocile actorilor japonezi (excelenţi, din câte spun cei care au avut versiunea originală) au fost înlocuite cu opera unor britanici, care în mod clar nu au depăşit statutul de amatori. Poate părea ciudat, dar aş fi preferat o simplă subtitrare.

În ceea ce priveşte acţiunea propriu-zisă, comparaţia cu Splinter Cell nu este chiar forţată. Shibito (morţii vii din joc) nu pot fi ucişi, ci doar incapacitaţi pentru scurt timp, în timp ce personajele controlate de jucător mor din câteva focuri de armă sau o lovitură de apropiere. Pentru a scăpa, cel mai important este să treci neobservat, căutând în acelaşi timp lucrurile de care este nevoie pentru atingerea obiectivelor. Lovitura de geniu aici este abilitatea eroilor de a vedea din perspectiva inamicilor, care elimină (parţial măcar) necesitatea de a repeta fiecare misiune de zeci de ori, până înveţi poziţiile tuturor inamicilor. În acest fel este creat un nou tip de suspans, bazat nu pe necunoaşterea poziţiei inamicilor, ci tocmai pe urmărirea cu sufletul la gură a acţiunilor lor, pentru a vedea dacă te detectează. Sunetul şi jocurile de umbre sunt folosite cu efect maxim aici, pentru a crea momente de tensiune copleşitoare.

În final, aprecierea jocului ţine de răbdarea fiecăruia. Cei dispuşi să investească timp pentru a înţelege ce trebuie făcut prin încercări (jocul nu prea încearcă să se explice) şi pentru a urmări evenimentele până când încep în sfârşit să capete sens nu vor regreta că l-au cumpărat. Ceilalţi ar face bine să îl ocolească.

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

- PlayStation2

VERDICTXTREMPC

Terifiant, atât în sensul bun, cât şi în cel rău **7**

IN NUMELE RETELEI

O POVESTE MODERNĂ DE CABLU ŞI SPADĂ

În capitală se întâmplă ceva. Fire apar peste noapte, atârnând de la un bloc la altul, printre pomi, peste străzi, între cercevele şi termopane. Eroi necunoscuţi ţes pânze de păianjen din cabluri UTP, în miez de noapte, în prag de ziuă şi, pe nesimţite, Bucureştiul devine o reţea de reţele, un Internet în miniatură.

Această poveste le este dedicată lor, cablagiilor cu reţele de bloc, al căror ţel nobil este o lume mai bună, o lume conectată, în care prietenii sunt la doar un ping distanţă. Nu vă lăsaţi învinşi! Viitor de aur ţara noastră are!

***

Era o dimineaţă ţurţurie de martie şi Virgil dârdâia de zor în timp ce se grăbea către locul de întâlnire. Ajuns la şirul de garaje de beton, îl căută pe cel cu uşa verde şi bătu delicat cu pumnul, ţopăind de pe un picior pe altul. Din interior se auziră şoapte, apoi un ochi se holbă printr-o gaură.

- Cine e?
- Virgil.
- Parola?
- Cinci.
- Cinci ce?
- Cinci grade sub zero. Deschide uşa până nu ţi-o fac guler! scrâşni Virgil din dinţi.

După o scurtă controversă în şoaptă, uşa se deschise şi Virgil fu lăsat să intre în "bârlog". Cei cinci din garaj erau reţeaua din P19, descoperiţi de Virgil şi prietenii lui din PL 3 în urma unei campanii de plasare a unor fluturaşi în cutiile de scrisori din blocurile vecine. Chiar dacă media de vârstă a celor din P19 era de 13 ani, fusese luată o decizie de unire a celor două reţele, iar Virgil, decan de vârstă la cei 16 ani ai săi, fusese trimis în calitate de om de legătură în operaţiunea de întindere a firelor între cele două blocuri.

Conducătorul reţelei din P19, Cristi, poreclit Genius, din motive neclare, se apucă să facă prezentările:

- Iulică, aka Iulik, Paul, aka Frodo, Tudorel, aka Desert Eagle, Dănuţ, aka Subzero. Iar el este Ivan, arma noastră secretă.
- Ivan este vărul lui Paul. E campion naţional la tir cu arcul, la juniori, completă generos Dănuţ.

Virgil privi suspicios către numitul Ivan, un adolescent subţire, cu ochelari tip fund de borcan, care strângea în braţe o cutie de lemn.

- Se duce şi înfige manual săgeata în ţintă, sau cum?
- Ha-ha, foarte amuzant, ce să spun, comentă Cristi. O să vezi ce frumos trimitem cablul direct la voi pe bloc. Noi, ăştia din P19, avem stil. Oamenii tăi sunt pe poziţii? Pentru că, dacă da, putem porni operaţiunea "Săgeata Albastră".

***

- Atenţie! comunică Cristi colectivului înghesuit în lift. Odată ce ajungem la etajul opt, cuvântul de ordine este "Mucles!". Pentru norocoşii care nu locuiesc pe această scară, motivul este că la ultimul etaj locuieşte domnul Costache Spătaru, zis Bizonul, fost aruncător cu ciocanul în tinereţe şi renumit pentru rapiditatea cu care îi sare ţandăra. Dacă află că vrem să ieşim pe bloc, se declanşează cel de-al treilea război mondial şi noi vom fi primele victime.

Tudorel, un puşti şaten, grăsuţ, cu colacul de cablu pe umeri, strănută icnit în pumn. Cristi îi aruncă o privire ucigătoare:

- Să nu se mai repete!

Tudorel îşi trase nasul şi încuviinţă din cap, strângând din dinţi stoic. După care strănută din nou, mai exploziv, stropindu-i pe toţi cu salivă.

- Iulică, misiunea ta este de acum înainte amortizarea lui Tudorel. Nu mă interesează cum, poţi să-l şi omori, luă o decizie matură Cristi.

Ajunşi la etajul 8 şi reuniţi cu cei care urcaseră pe scări, aventurierii priviră temători uşa neagră a apartamentului 47, pe care scria cu litere gotice Fam. Spătaru. Apoi priviră spre chepengul care dădea pe bloc şi descoperiră şi primul obstacol. Nu că nu ar fi avut cheie pentru lacăt (bunicul lui Dănuţ era administrator şi cheia fusese şutită discret), dar nici unul nu era suficient de înalt încât să ajungă să tragă scara glisantă de acces.

- Nu pot să cred că nu v-aţi gândit la asta, dădu ochii peste cap Virgil.
- Shhhhhh! îl admonestă în şoaptă Cristi, arătând disperat către uşa neagră. Rezolvăm, nu îţi fă probleme. Paul, Dănuţ, hai, unul de un picior, unul de alt picior, ridicaţi-mă.

Cei doi se conformară şi, într-un balans instabil, îl ridicară pe Cristi, care se întinse până la prima treaptă a scării şi începu să tragă de ea. Glisarea fu însă însoţită de un scârţâit înfiorător, care îi făcu pe toţi să tresară violent. Pentru câteva clipe ciucurele de oameni încremeni într-o natură moartă, dar uşa neagră rămase închisă şi nimic nu păru să ameninţe operaţiunea "Săgeata Albastră".

- Trage-o dintr-o mişcare, rapid, altfel o să scârţâie iar! sugeră Virgil.

Bălăngănindu-se la nivelul umerilor celor doi acoliţi care păreau aproape de colaps, Cristi îl privi ameninţător, apoi întinse mâinile şi trase cu forţă. Scara scârţâi un pic, apoi alunecă vijelios către podea, în ciuda încercărilor lui Cristi de a o frâna, şi singurul motiv pentru care nu cauză un zgomot infernal fu că se înfipse cu una din barele laterale direct în piciorul lui Tudorel, care urmărea încordat evenimentele de deasupra lui. Acesta scoase un soi de chiţăit sugrumat, amortizat rapid de Iulică, omul cu o misiune nobilă, care îi aplică oportun o palmă în jurul gurii.

Ca un grup statuar postmodernist, actorii acestei scene tragicomice priviră ţepeni la uşa neagră. După care Tudorel strănută amortizat, cu un plesnet fluid-organic de cârpă udă pe geam, împroşcând un jet de mucus direct pe suprafaţa lăcuită a uşii apartamentului cu numărul 47. Care începu să se deschidă după o serie de scrâşnete metalice. Virgil închise ochii. Când îi deschise din nou, în pragul uşii se afla o puştoaică cam la vârsta de buletin, cu un pudel în braţe.

- Ce se întâmplă aici? puse ea o întrebare complet legitimă. E nevoie să îl chem pe tata?

Grupul scutură la unison din toate capetele disponibile. Pudelul, numit fără îndoială Fifi, începu să lingă imperturbabil uşa. Trecut cu vederea de toată lumea, Ivan arcaşul se apropie de locatara apartamentului 47 şi îi şopti ceva la ureche. Aceasta se gândi puţin şi apoi intră în casă.

- Ok, acum e momentul să fugim! şopti Cristi.

Dar, înainte de orice mişcare de trupe, uşa se deschise din nou şi de data asta puştoaica apăru îmbrăcată într-o canadiană şi fără căţel.

- Hai, ce-aţi rămas aşa?! Citius, altius, fortius!

Tudorel aprobă entuziast, nu pentru că ar fi ştiut latină, ci pentru că întrevedea o eliberare a piciorului storcit.

***

Pe bloc bătea un vânt tăios, dar cu toate astea Ivan îşi dădu jos canadiana pentru a rămâne într-un maiou mulat pe o musculatură impresionantă prin detaliu, dacă nu prin dimensiuni. Apoi deschise cutia de lemn şi începu să asambleze un arc din fibră de carbon care, montat din bucăţile componente, era sensibil mai înalt decât utilizatorul. Ceilalţi îl priviră o vreme cu gura căscată, dar până la urmă Paul şi Tudorel se apucară să lipească cu scotch capătul cablului UTP de o săgeată albastră, apoi îl întinseră pe acoperiş în bucle largi, ca să poată să îşi ia zborul.

Camelia de la 47 luă săgeata de la meşteşugari şi o purtă pe palme până la Ivan. Acesta o luă, o potrivi în arc şi trase de coardă, muşchii jucând ca nişte cabluri sub piele. Camelia îl mângâie pe braţ, apoi se aplecă şi îi şopti ceva la ureche. Cristi, aflat în apropiere, jură că a auzit ceva de genul "Zeul meu grec", dar nu pare foarte credibil.

Elogiile ca elogiile, dar în momentul în care l-a sărutat delicat pe obrazul drept, lui Ivan i s-au aburit instant ochelarii.

***

La etajul 8 al blocului PL 3, în apartamentul 45, Corneliu Vadim Fludor, un pensionar ca oricare altul, citea întins în pat ultimul număr din Playboy în momentul în care o săgeată albastră pătrunse prin cele două geamuri şi se înfipse în pătura electrică pe care o ţinea pe piept să se încălzească, de când cu o bronşită rebelă. Corneliu privi la săgeata ce străpungea revista, la poza prin mijlocul căreia ieşea un cablu ce se termina la el în piept şi dădu prompt ochii peste cap.

***

Pe blocul P19, grupul de aventurieri privea înmărmurit la modul în care eşuase iniţiativa sa. Scuturându-se din reverie, Virgil reveni la realitate:

- A avut cineva grijă măcar de capătul cablului, care trebuia să rămână la noi?

Sfârşit 1: Nu.

Sfârşit Bonus: Da. Dar ştiţi bancul cu curentul electric?

